平成4年10月9日発行（毎週1回金曜日発行）第7巻 通巻199号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可

WEEKLY

# ファミコン通信

ドラクエV発売直前スペシャル攻略

10・9 1992

290yen

あらゆる角度から迫るファミ通流RPG学

## 特集RPGが好きなんだ

ゲームの未来を国際的に討論する

## ゲームサミット'92

緊急速報

スーパーマリオUSA
グラディウスII

特報

ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜

スペシャル攻略Part5

ゲーム序盤のヤマ場レヌール城の全マップを掲載!!

## ドラゴンクエストV



キャッチ・ザ・ハート
TAITO

# 史上最強ソニックブラストマン本日発売。

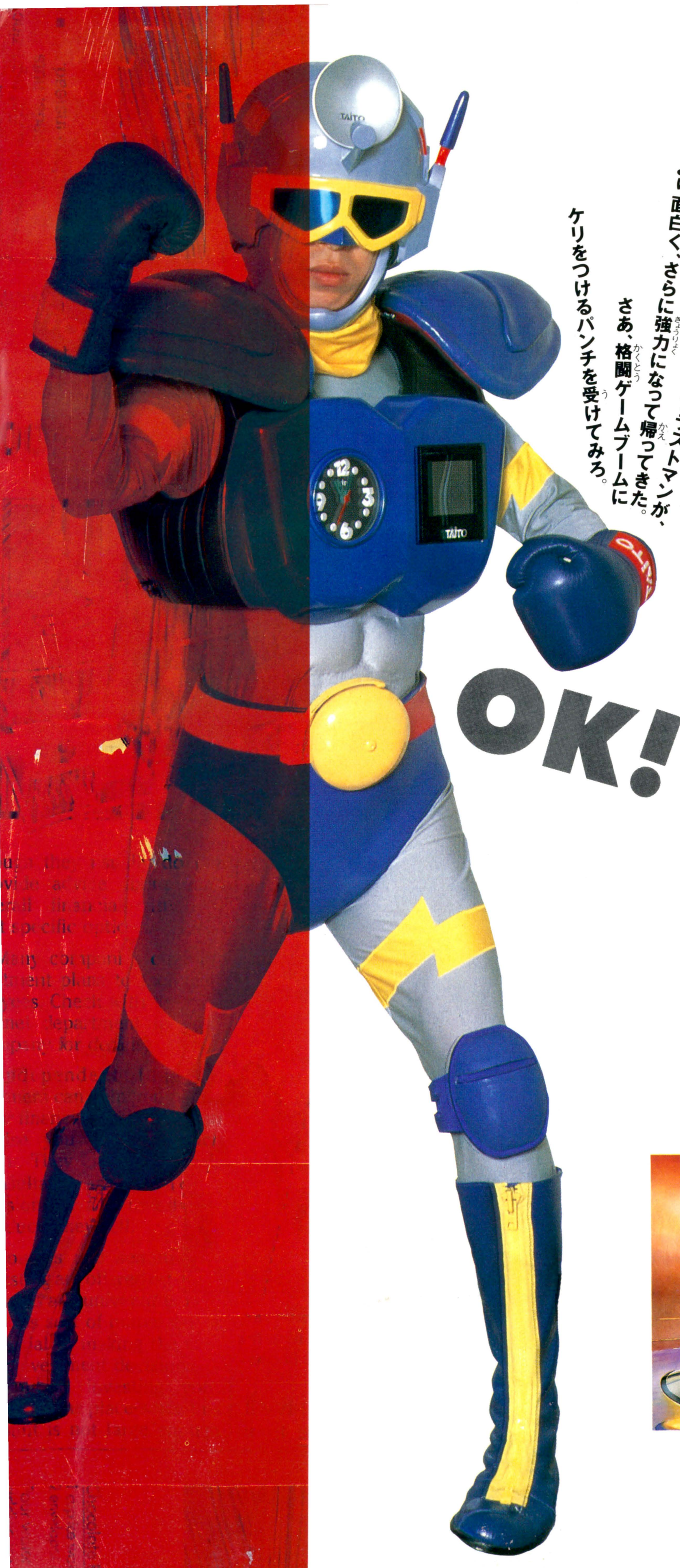
SONIC BLAST MAN™

スーパーファミコン用 ROMカセット
9月25日発売 価格8,500円(税別)

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン

# ソニックブラスト星より只今地球に到着。




アーケードで大人気のソニックブラストマンが、
より面白く、さらに強力になって帰ってきた。
さあ、格闘ゲームブームに
ケリをつけるパンチを受けてみろ。



## CAPTAIN SAVER

ファミコン用
ROMカセット

地球侵略をひそかに狙うエイリアンが、社長を務めるデルタ社の陰謀をあばくため、西暦2200年のクリスマスイヴ、シークレットポリス"ノバ"に運命の緊急指令がついにおりた。

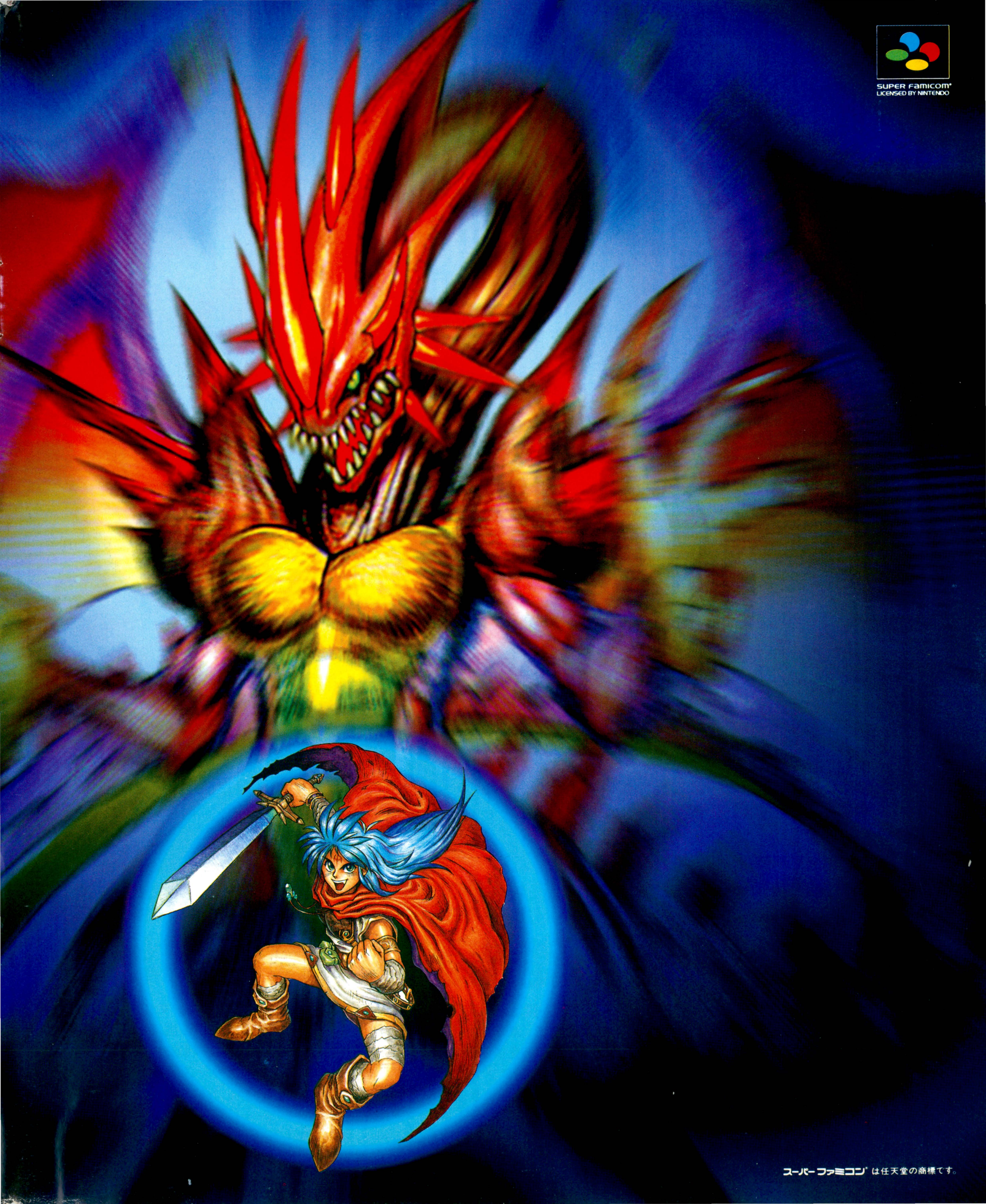
9月29日発売予定　価格5,900円(税別)


株式会社タイトー®

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000
高松●0878(33)6340


※消費税は含まれておりません。


CAPCOM
ブレスオブファイア誕生。
―未だ、かつてない舞台へ。―
竜の戦士
BREATH OF FIRE
ブレス オブ ファイア
TM
■スーパーファミコンソフト 12M+バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 来春発売予定 定価9,800円(税別)
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン 大阪本社営業／〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1新宿住友ビル43F


SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SQUARESOFT

■発売：NTT出版　〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング　TEL.03-5484-4060

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©スクウェア 1991



# 冒険は、終わらない。

# Romancing Sa·Ga 大事典

ロマンシング サ・ガ

全国書店にて
予約受付中！
品切れが予想されますのでお早めに御予約下さい。

イラスト、小説、マンガ、攻略法など、
1冊の中にあらゆる要素を盛り込んだ、かつてないスケールの超豪華本！
――この本を読まずして「Romancing Sa·Ga」は語れない。

**10月中旬発売予定**　定価：3,800円(税込)　B5判／352P

イラストレーション/小林智美

攻略本全3巻 **好評発売中！**　責任編集：スクウェア

## 徹底攻略編

地域別の色分けページは知りたい情報が手早く引き出せて、使いやすさは抜群。フリーシナリオシステムの楽しみ方を1冊に結集した究極のイベントガイド。

B6判並製/定価：750円(税込)

## 基礎知識編

キャラクター設定から武器、防具、アイテム、術法まで、基本的なデータを満載。カラーイラストを多数収録、ビジュアル面も充実のデータブック。

B6判並製/定価：700円(税込)

## 完全解析編

フィールド、ダンジョンマップに加え、レベルアップや、戦闘、術法などのシステムも完全解析。便利なイベントチャートもついた最強のシステムガイド。

B6判並製/定価：750円(税込)

**インフォメーション・サービス**

攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！

TOKYO：03(3459)9999／OSAKA：06(371)9999

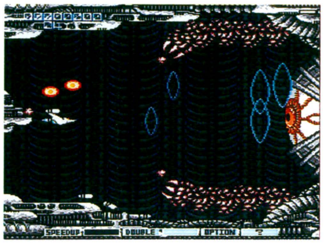
WEEKLY ファミコン通信

# CONTENTS

1992 10・9

COVER キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸（LIGHT&SHADOWS, INC.）
エアブラシ／三浦健司（LIGHT&SHADOWS, INC.） デザイン／鎗田準次

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・3486・7111（代表）









## GAME INDEX



価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



ACCESSORY

# メガ-CD用カラオケアンプ登場!! メガドライブ一体型テレビも開発中？

セガの新製品についての情報をふたつキャッチしたぞっ!!　まずひとつめは、メガ-CD用カラオケアンプ。日本ビクターと共同開発したワンダーメガには、メガ-CDには付いてないさまざまな機能が追加されていたよね。たとえば、DAP(デジタル　アコースティック　プロセッサー)搭載、8チャンネルステレオPCM使用などのサウンドの面をパワーアップさせる機能。それに、電子エコー、ピッチコントロール(音楽のテンポを変更できる機能)、ボイスキャンセラー(音楽CDのボーカル部分を消す機能)というカラオケをより楽しむための機能だった。今回の、メガ-CD用カラオケアンプという新製品は、このワンダーメガの追加機能からDAPを除いた、ほとんどの機能が付いていると言われているのだ。つまりこれを使えばメガ-CDでもカラオケが楽しめるというわけ。「その製品については、近日中に正式発表いたします」(セガ　広報)

こりゃ楽しみ!!　もうひとつの新製品とは、なんとメガドライブ一体型テレビ。シャープが任天堂ハードの一体型テレビを発売しているけど、もちろんセガは初めて。「えっ……そんな話が出ているんですか？　いや、初耳です」(同)

かなり信頼できる筋からの情報なんだけど、徹底的に否定されてしまった。話が具体化していないのかなぁ？　続報を待てっ!! ＊







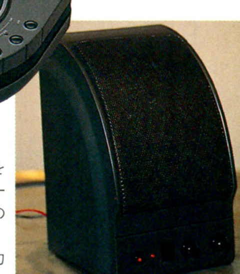
⬆➡これで、メガ-CDでもワンダーメガと同じように、CD-Gカラオケソフトが楽しめるね。なおCD-Gのカラオケソフトは、日本ビクターなど各社から出ているぞっ!!




⬇シャープ。さてセガはいったいどの家電メーカーと手を組むつもりなのか？　提携している日本ビクターは否定しているし？




⬆ワンダーメガの売り文句は〝ゲームもカラオケも楽しめる室内娯楽の王様〟だったよね。



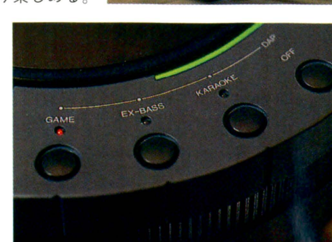
➡日本ビクターの音楽を重視する姿勢はワンダーメガ対応のスピーカーの発売にも現われている。もちろんカラオケも迫力倍増!!　より楽しめる。




⬆シャープのスーパーファミコンの一体型テレビ〝SF1〟。ファミコン一体型テレビもあったよね。




⬆ワンダーメガには〝カラオケ〟のモードがあった。ゲームとは音響効果が違うのだ。




⬆背面にはご覧のようにカラオケのためのマイク端子が2本。カラオケ重視なのだ。

SCOOP!

# あの大容量ソフトのネオジオにCD-ROMプレーヤーが登場!!

PCエンジン、メガドライブ、スーパーファミコン……そして今度は、あのネオジオ用のCD-ROMプレーヤーが発売されるということなのだ。ネオジオといえば、大容量のゲームソフトが売りもの。CD-ROMは、まさにうってつけだといえるよね。それにCD-ROM版にすれば、ソフトの価格を下げることも可能だしね。さっそくエス・エヌ・ケイに問い合わせてみたぞ。

「はい、たしかにネオジオ用のCD-ROMプレーヤーを開発しています。現在の段階では、仕様や詳細に関しては、何も発表できませんが、'93年の4月には正式に発表できると思います。このCD-ROMプレーヤーの発売時期は'93年の9月ごろを予定しています」(エス・エヌ・ケイ 広報)

え!! もうすでに発売時期まで決まってるのか。あれ？ でもネオジオには、ほかのゲームマシンのようなインターフェイスは付いてない。どうやって本体とCD-ROMプレーヤーを接続するんだろ？ カートリッジのスロットを使うということも考えられるけど……。

「そのへんの問題に関しても、まだ何も公表できないんですよ。カートリッジのスロットですか？ まぁ、ハードの構造的には可能だとは思いますよ……」(同)

うーん、詳しいことは正式発表までお預けってことか。あー、4月が待ち遠しい！ ＊



⬇じつは、噂では先日開催された第30回アミューズメントマシンショーに出展されると言われていたのだ。でも、出展はなし、ちょっと残念。





⬆ご覧のようにネオジオには、これといったインターフェイスはない。外付けするためにはスロットを使うしかないけど。

AMUSEMENT

# コナミ開設の大型娯楽施設

10月1日、コナミが初の大型アミューズメント施設を神戸にオープンするのだ。その名はチルコポルト(仮称)。なんだか変わった名前だよね。なんでもチルコポルトというのは、イタリア語で"港のサーカス"という意味なんだって。サーカスみたいににぎやかなアミューズメント施設になりそうだね。

オープンする場所はJR神戸駅前の神戸ハーバーランド地区。阪急東宝グループのタクトが管理する複合商業施設MOSAIC(モザイク)内で、合計床面積1650平方メートルを施設運営に使用するということだ。ちなみに運営コンセプトは"港町のにぎわいと大人の社交場"。そのコンセプトどおり、メダルゲーム中心の遊び場に飲食店や喫茶店などを組み合わせた、アダルトな感じの施設になりそうだ。

はたしてこのチルコポルト、港町神戸の新しい名所になることができるだろうか？ ＊

ACCESSORY

# 任天堂が統一規格を決定っ!! マルチタップブーム来るか？

スーパーファミコン専用マルチタップに、新顔が登場するぞっ!! ハドソンに続き、今回新たにヨネザワPR21が、マルチタップを発売することが明らかになったのだ。名称はマルチアダプター(仮称)。2980円で11月下旬にも発売される予定になっている。この商品は、任天堂が決定したスーパーファミコン専用マルチタップの統一規格(5人用であることと、それに必要最低限の仕様を定めた規格。ハドソンのスーパーマルチタップも、もちろんこの規格による商品)に沿って開発されたものなのだっ!!

統一規格と銘打つだけあって、今後出てくるだろう対応ソフトのパッケージや説明書には、マルチプレイヤー5対応、または専用といったマークがつくことになる。大勢で遊ぶのが流行るかな？ ＊

SUPER FAMICOM マルチプレイヤー5 専用

マルチプレイヤー5 対応

⬆これが、任天堂が定めたマークだ。対応と専用があるからには、いずれ専用ソフトも？



⬆ハドソンが11月13日に2980円で発売するスーパーマルチタップ。'92ファミコンスペースワールド会場で正式発表されたのだ。

⬇ヨネザワPR21のマルチアダプター。まだ開発中のため、ロゴなどのデザインは変更されるぞ。また同一値段のスーパーマルチタップとの差別化を図る機能もつく予定。



AMUSEMENT

# 大人のためのアミューズメント！六本木の新名所"GIGO"誕生

セガとアイビスが共同経営するホテル併設タイプの都市型アミューズメント、六本木GIGO（ギーゴ）がついに完成、9月18日にオープンしたのだ。以前にもお伝えしたように、この六本木GIGOはホテルビルであるアイビス共同ビルの1階から4階に設営されていて、その店舗面積は2647平方メートルと、都市型としては国内最大規模のもの。しかも、全館18歳未満入場禁止、4階のカジノゾーンにいたっては20歳未満入場禁止とぐっと大人の雰囲気の漂うアミューズメントセンターなのだ。設置されているゲームも、最新の『バーチャレーシング』、40人が同時参加できる『ロイヤルアスコットGIGOスペシャル』というような話題のものから、ルーレットや対人ポーカーまで、ありとあらゆるものが勢ぞろいだ。

ちなみにGIGOとはGIMMICK（トリック）＋GOD（神）からなる造語で、"遊びの仕掛けの創造主"という意味で命名したということだ。デートスポットにもピッタリだし、六本木の新しい名所として人気を集めそうだね。＊



⬆4階のカジノゾーンに設置された『ロイヤルアスコットGIGOスペシャル』。まさに壮観。



⬆カジノゾーンには、ディーラーが相手をしてくれるポーカーやルーレットもあるのだ。



⬆4階にはカジノゾーンのほかにカラオケゾーンもあるぞ。心ゆくまで歌え!!



⬆1階の入り口に設置された『R-360』。親切に説明してくれるお姉さん付き。



⬆セガの最新鋭のマシン『バーチャレーシング』も置かれている。これも人気を呼びそうだね。

ANIMATION

# あの人気のゲーム『餓狼伝説』がついにテレビアニメ化決定だ!!

ネオジオ用ソフト『餓狼伝説』が、なんとテレビアニメになるぞ！60分の特番として、全国的に放映される予定。放映時期は今年の12月下旬ごろになるということだ。

ゲームの『餓狼伝説』は、主人公のボガード兄弟が父の仇を討つために武闘大会に出場するというストーリー。でも、今回のテレビアニメ化に際しては、これとは別の完全オリジナルのストーリーが設定されることになったのだ。スタッフやキャストなどの具体的なことはまだ未定なんだけど、キャラクターデザインだけは決定しているぞ。『バブルガム・クライシス』や、『暗黒神伝承・武神』でも有名な大張正巳が担当するんだって。テレビ画面で、テリーとアンディーのボガード兄弟がどんな活躍をするか、いまから楽しみだね。

まだ動き始めたばかりのアニメ化計画だけど、『餓狼』ファンは続報を要チェックだぞ!! ＊




⬅11月にはスーパーファミコン版『餓狼伝説』の発売も決定している。今回、アニメ化の話が出てきたおかげで、ソフトの人気の高さが証明されたってところかな？

ACCESSORY

# メガドライブ用コントローラーアスキーパッドMD新登場！

メガドライブ用の新しいコントローラーがアスキーから登場するぞ。このコントローラーの商品名は"アスキーパッドMD"（仮称）。A、B、C各ボタン独立して、秒間24発の連射機能が設定ができるほか、スロー機能や、ターボとオートの2モードの連射機能を切り替えられるなどの設計になっているぞ。形状も持ちやすさを考えたオリジナルのデザインになっているのだ。

価格は2480円で、今年の12月に発売される予定だ。また、ほぼ同時期に、ジェネシス（メガドライブのアメリカ版）用も、アメリカで発売される予定になっているぞ。＊




⬆これは同時期の発売が予定されている、ジェネシス用のコントローラー。ロゴデザインの"SG"が"MD"に変わるぐらいで、メガドライブ版も同じ形になるのだ。

## 気になる数字……2億5000万個

バンダイのプラモデル、『機動戦士ガンダム』シリーズの累計販売個数。これは日本のプラモデルとしては最高のヒット作品だ。このプラモデルが最初に発売されたのが'80年。以来、12年間にわたり人気を維持してきたのだ。この秋にも新商品を用意して、ますます販売数を増やしそうだぞ。

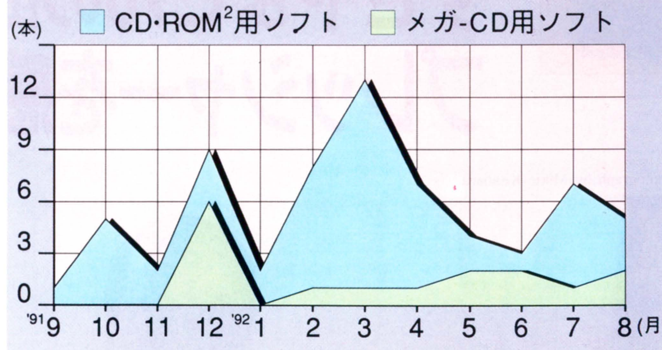
STATISTICS
## どんなゲームが出ているのかな？ ここ1年のCDソフト傾向と対策

スーパーファミコンCD-ROMアダプタが発売延期になったりネオジオ用のCD-ROMが開発されたり、最近何かと騒がしい、CD-ROM関係。そこで、CD・ROM²とメガ-CDの2機種のここ1年間のソフトリリース状況をチェックしてみたぞ。

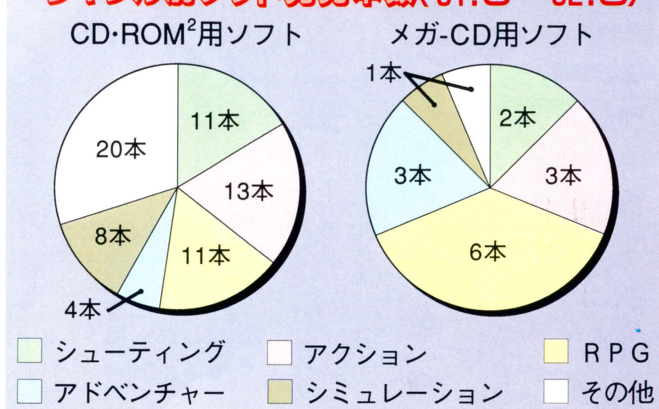
まず、右のふたつのグラフを見てもらおう。発売数ではやはりキャリアの差か、CD・ROM²が圧倒的に多いよね。またゲームのジャンル別に見ると、CDというメディアに適しているといわれていたアドベンチャーゲームが少ない。少し不思議な気がしない？　簡単なグラフだけど、CDソフトのいろいろな姿が見えてきちゃうのだ。

グラフにないデータとして、両機種それぞれの全ソフト中のCD-ROMソフトの割合も。'91年9月から'92年8月までのあいだに発売されたメガドライブ用ソフト74本中、CD-ROMソフトは16本。それに対し、同じ期間に出たPCエンジン用ソフト111本中CD-ROMソフトは67本で、全体の約6割にのぼるのだ。この割合も増加の傾向にあり、このままだとCD・ROM²を持たないユーザーは遊ぶゲームがかなり制限されてしまうかも……。すこし大げさだけど、可能性がゼロとは言えないのだ。まだまだ発展途上のメディアだけに、注意深く見守っていく必要がありそうだね。＊

### 月別ソフト発売本数の推移('91.9〜'92.8)




### ジャンル別ソフト発売本数('91.9〜'92.8)




DEVELOP
## コンピューターと芸術の融合めざし ハドソン中央研究所を北海道に設立

あのハドソンが、北海道札幌市内の札幌アートヴィレッジに、ハドソン中央研究所という施設を建設したのだ。総工費15億円、延べ床面積2878平方メートルというこの研究所の研究内容は、なんとコンピューターと芸術の融合なのだ。具体的に言うと、ハードウェアやソフトウェアを駆使し、新しいアートを創造したり新しいゲームを創作できる環境を作るための研究がされている。ちなみに現在は、以前このコーナーで紹介した32ビットチップの、芸術面への応用技術を研究しているとか。

研究所が建設された札幌アートヴィレッジは、札幌市が芸術と産業の融合をコンセプトに開発している地域だから、こういった研究をやっていくにはピッタリだね？

いったいどんな成果が出るか、なかなか想像しにくいけれど、とりあえずゲームに応用できる新技術の開発が待ち遠しいよね。＊



SHOW
## '92フランチャイズチェーンショー開催 ファミコンチェーン店はお元気？

9月8日から11日までの4日間、晴海の国際見本市会場で'92フランチャイズチェーンショーが開催されたぞ。このショーには、全国チェーンのファミコンショップも出展していたのだ。わんぱくこぞうを経営するアクト、ファミコンランドを経営するエルアンドビー、トップボーイを経営する三高産業の3社がそれだ。ショーの感触はどんなもんだったんでしょうねえ。

「そうですね、ゲーム業界はまだ元気だなって思いましたね。来場者の反応もなかなかでしたし。ウチの場合現在250店舗チェーン店がありますが、今年中に300店までいけそうですね」(アクト)

ふむ。いまのところ先行き明かるいゲーム業界、ファミコンショップはまだまだ増えそうだね。＊



⬆わんぱくこぞうのブース。いろんな家庭用ハードのデモなんかをやっていたぞ。

⬇外食産業から英会話塾まで。うーん、フランチャイズチェーン業界は奥が深い。



# すぎやまさんの曲が良くってプレッシャーを感じましたね

**作曲家**
**宮川泰**

テレビや映画などのテーマ曲を数多く手掛ける。『宇宙戦艦ヤマト』は、とくに有名。最近ではゲーム音楽にも挑戦している。

Photograph by Mikio Kitahara



今週登場の宮川泰さんは、テレビ番組や映画音楽の作曲家として有名。'93年1月にレイ・フォースから発売が予定されている、『スタートリング・オデッセイ』の音楽も担当しているのだ。

——ゲーム音楽の作曲は今回が初めてなんですか？

**宮川**　いえ、以前に光栄のパソコン版の『提督の決断』というのをやったことがありますよ。もう3年ぐらいまえのことですけれどね。

——作曲の依頼というのはどんな感じで話がくるんでしょうか？

**宮川**　今回、全部で46曲作ったんですけど、曲を作る段階ではゲームはほとんどできていないんですよ。ただ、どういう感じのシーンに使う何秒ぐらいの音楽、というのを一覧表にしてもらって、それをもとに作曲していったんです。だけど、言葉だけじゃイメージがわからないので、じっさいにほかのゲームに使われている曲を録音してもらって、こんな感じですというふうに指定してもらいました。

——その曲というのは、どんなゲームの音楽でした？

**宮川**　やはり、大ヒットした、『ドラクエ』や、『ファイナルファンタジー』の曲が多かったですね。で、その曲を聴くと、ああ、なるほどこういうイメージなのか、とピンとくるんですよ。やっぱり、じっさいに音楽となっているものがいちばんわかりやすいですからね。ただ、そのサンプルの曲がどれもすばらしいものなので、それはそれでプレッシャーになりましたね。とくに『ドラクエ』の作曲をした、すぎやまこういちさんとは、同業者として古くからつきあいがありまして、以前から尊敬の念をいだいていたんですよ。そのすぎやまさんの曲を聴いて、ああ、これはとてもかなわないな、とやや弱気になりましたね。そのプレッシャーをふり払って、自分らしい曲を作っていくのにたいへんな苦労をしましたよ(笑)。

——宮川さんほどのキャリアを持っていてもですか？

**宮川**　そりゃそうですよ。とくに新しいことを始めるときは、不安になりますよ。

——ゲーム音楽と映画音楽などの違いはどんなところでしょうか？

**宮川**　たとえば、映画の場合はたいていの人は1回見てそれっきりでしょう？　でも、ゲーム音楽の場合はゲームをしているあいだ、ずっとおなじ音楽を何十回、何百回と聴き続けるわけですよ。ですから、すぐに飽きられてしまうような音楽ではダメなんですよ。しかも、あんまり奇抜なものでもいけない。それで、できた音楽を自分で何度も弾いてみて、これなら大丈夫、と思うものを作りました。

——曲はすべて完成しました？

**宮川**　いま、作曲したものに音をつけてもらっているんですが、イメージが違うと言われてやり直すことになるかも知れませんね。当分忙しい日が続きそうですね。＊

MINI INFORMATION

## ▶『バーコードバトラー』に強敵!?

日立マクセルが、人間の目では見えない"ステルス型"バーコードの、印刷材料と読み取り装置を開発したぞ。この印刷材料は日立製作所と共同で開発したもので、特殊な蛍光塗料を使うものだ。これで印刷したバーコードに赤外線を投射して発光させ、それを専用の読み取り装置(リーダー)を使って読み取る。塗料は無色透明に近く、バーコードの上から字や図柄を印刷しても読み取ることができるのだ。また、この塗料は一般には入手できないので、クレジットカードやプリペイドカードの偽造防止にも応用がきくということだ。でも、このバーコードが普及したら『バーコードバトラー』はどうなるのかな!?


「ストII」の春麗がついにシングルデビュー
たったひとりの私が、何人いますか。
水野美紀
ワガママが、キレイな年頃です。
ファンレター等のお問い合せ グリーンプロモーション 03-3403-0840
Debut Single 9.26 On Sale
素敵な身勝手
C/W 瞬間KISS（アートネイチャーレディースマープCMソング）
CDS KIDS-106 税込定価¥1,000 KING RECORDS

WEEKLY ファミコン通信

# WEEKLY TOP 30

『スーパーマリオカート』強し！　2位以下を大きく引き離しているのだ。マリオと名のつくものは、すべてロングヒットを飛ばしている。『スーパーマリオカート』も、どこまでチャートに居座りつづけるのかな。

## 1 スーパーマリオカート



『スーパーマリオカート』には、レースのほかにバトルモードがある。このモード、相手のマシンについている3つの風船を割れば勝ちなのだ。4つのコースはどれも単純な作り。相手がどこにいるかは、フェンスの色を見て確認しよう。これは相手が、アイテムの"テレサ"を使ったときにも有効だぞ。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
カーレース
■任天堂
8900円[込]

**8254**

8月27日発売

## 2 ダービースタリオン 全国版



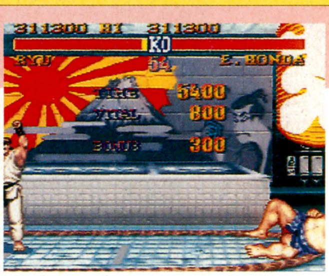
ゴール直前にスピードが落ちたりして、オヤ？　と思った人はいないかな。これは画面上ではわからないが、各競馬場にある坂が原因なのだ。中山にはゴール手前に急な上ぼり坂があり、改装された阪神にもゴール前に急な坂がある。しかし、京都競馬場にある坂だけは、ゲームから削除されているぞ。

前回2　前々回2
ファミコン
バックアップカートリッジ
シミュレーション
■アスキー
7200円

**1711**

8月29日発売

## 3 ストリートファイターII



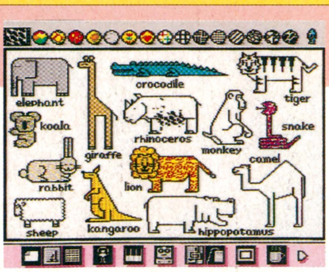
どうしてもエンディングまでいけないあなた。勝つために必要なのは、ひとつのキャラをとことんまで使いこなせるテクニックだ。ほかのキャラでパーフェクト負けしても、自分の持ちキャラならば絶対勝てるようにしよう。ボタン配列はもちろんのこと、自分に合ったステージも選んでみよう。

前回8　前々回3
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■カプコン
9800円

**1165**

6月10日発売

## 4 マリオペイント



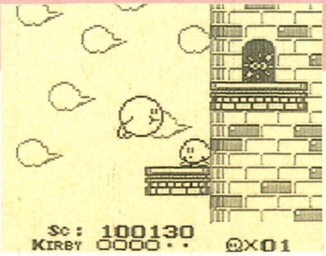

『マリオペイント』はお絵描き、アニメーション、作曲など、いろいろな知的遊びができる。しかし、このほかにも楽しい遊びかたができるのだ。それは、スペシャルスタンプで五目並べをしちゃおうというもの。準備は、白と黒の碁石を作るだけでオーケー。あとはマスを利用して遊びましょう。

前回3　前々回4
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
グラフィックツール
■任天堂
9800円[込]

**928**

7月14日発売

## 5 星のカービィ




大人から子供まで楽しめる『星のカービィ』。お腹が減ったときに遊ぶと欲求不満におちいりそうだけど、アイテムはさつまいもや激辛カレーライスなど、食欲をそそるものばかり。さらにこれらのアイテムを食べると、カービィが空気弾を連射できるようになるのだ。きっと美味なんだろうね。

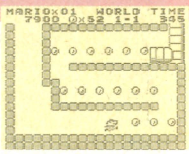
前回9　前々回8
ゲームボーイ
カートリッジ
アクション
■任天堂
2900円[込]

**655**

4月27日発売

このランキングは、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張ほか）、おもちゃのQ(東京　野方)、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

## 6 ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間



前回5 前々回5
ファミコン
バックアップカートリッジ
■バンダイ
7800円

**573**

RPG
8月7日発売

## 7 スーパーマリオランド



前回22 前々回16
ゲームボーイ
カートリッジ
■任天堂
2600円[込]

**537**

アクション
'89年4月21日発売

## 8 SD機動戦士ガンダム V作戦始動



前回— 前々回—
スーパーファミコン
カートリッジ
■エンジェル
7800円

new

**482**

アクション
9月12日発売

## 9 CBキャラウォーズ -失われたギャ～グ-



前回16 前々回10
スーパーファミコン
カートリッジ
■バンプレスト
8500円

**382**

アクション
8月28日発売

## 10 初代 熱血硬派くにおくん



前回10 前々回12
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■テクノスジャパン
8900円

**318**

アクションRPG
8月7日発売

| 順位 | 前回 | 前々回 | タイトル | 機種 | タイプ | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 | ポイント | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 11 | 13 | 21 | テトリス | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '89年6月14日発売 | 2600円[込] | 309 | |
| 12 | 18 | 17 | ヨッシーのたまご | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '91年12月14日発売 | 2600円[込] | 300 | |
| 13 | 15 | 13 | ウルトラベースボール 日本野球機構公認実名版 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■カルチャーブレーン | スポーツ | 8月28日発売 | 8800円 | 294 | |
| 14 | 6 | 7 | スーパー桃太郎電鉄Ⅱ | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■ハドソン | ボードゲーム | 8月7日発売 | 8800円 | 291 | |
| 15 | — | — | ドクターマリオ | ゲームボーイ | カートリッジ | ■任天堂 | パズル | '90年7月27日発売 | 2600円[込] | 282 | |
| 16 | — | — | スーパー麻雀大会 | スーパーファミコン | カートリッジ | ■光栄 | テーブルゲーム | 9月12日発売 | 9800円 | 277 | new |
| 17 | — | 14 | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | スーパーファミコン | カートリッジ | ■サン電子 | スポーツ | 7月31日発売 | 8500円 | 273 | |
| 18 | — | — | アクスレイ | スーパーファミコン | カートリッジ | ■コナミ | シューティング | 9月11日発売 | 8800円 | 264 | new |
| 19 | 28 | 22 | ファミスタ2 | ゲームボーイ | カートリッジ | ■ナムコ | スポーツ | 7月30日発売 | 3500円[込] | 255 | |
| 20 | 22 | 16 | スーパーマリオワールド | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■任天堂 | アクション | '90年11月21日発売 | 8800円[込] | 249 | |
| 21 | — | — | SD戦国伝3 地上最強編 | ゲームボーイ | バックアップカートリッジ | ■バンダイ | シミュレーション | 9月4日発売 | 4800円[込] | 246 | new |
| 22 | — | 27 | バーサスヒーロー 格闘王への道 | ゲームボーイ | カートリッジ | ■バンプレスト | アクション | 8月7日発売 | 3980円[込] | 237 | |
| 23 | — | — | ちびまる子ちゃん4 ～これが日本だよ王子さま～ | ゲームボーイ | カートリッジ | ■タカラ | アドベンチャー | 8月7日発売 | 3800円[込] | 203 | |
| 24 | 26 | 24 | ドラゴンナイトⅡ | PCエンジン | スーパーCD･ROM² 専用 | ■NECアベニュー | RPG | 8月7日発売 | 7400円 | 200 | |
| 25 | 12 | 19 | スーパーファミスタ | スーパーファミコン | カートリッジ | ■ナムコ | スポーツ | 3月27日発売 | 7900円 | 191 | |
| 26 | — | — | キン肉マン・ザ・ドリームマッチ | ゲームボーイ | カートリッジ | ■ユタカ・バンダイ | アクション | 9月12日発売 | 3500円[込] | 185 | new |
| 27 | 7 | 9 | スーパー麻雀 | スーパーファミコン | カートリッジ | ■アイマックス | テーブルゲーム | 8月22日発売 | 8800円 | 179 | |
| 28 | 14 | 11 | キン肉マン DIRTY CHALLENGER | スーパーファミコン | カートリッジ | ■ユタカ・バンダイ | アクション | 8月21日発売 | 7800円 | 173 | |
| 29 | 21 | 29 | ファイナルファンタジーⅣ | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | ■スクウェア | RPG | '91年7月19日発売 | 8800円 | 164 | |
| 30 | 20 | 15 | ファージアスの邪皇帝 | PCエンジン | スーパーCD･ROM² 専用 | ■ヒューマン | RPG | 8月29日発売 | 7500円 | 155 | |

## 読者のご意見板

●マリオ仮面、人相が悪いぞ！
愛知県　菊池貴昌　21歳

●このあいだ、4歳の妹にボーリング場にある『ストⅡ』を見せたら、いきなり「波動拳！　昇龍拳！」と大声で叫んだ。ちょっとハジをかいた。
兵庫県　小村敏紘　13歳

●『ストⅡ』でザンギエフの色を変えると、キズが緑色になるのは不気味だ。
石川県　福光　毅　13歳

●うちの大学の近所のゲーセンにあるUFOキャッチャーには、志村けんのぬいぐるみしか入っていない。そのため誰ひとりとして、チャレンジするものはいない。
千葉県　安藤充謙　19歳

●近所のゲームセンターのコイン貸出し機は、100円で11枚になるが、500円で30枚になる。
大阪府　米田知博　15歳

●ボクの友人は、『マリオペイント』でエッチな絵ばかり描いている。もちろんビデオテープに録画しています。
埼玉県　赤木省吾　17歳

●『ファミスタ'93』が出るそうだが、阪神のデータがとっても気になる。
愛知県　山田剛央　13歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

# 発売までまてない 期待の新作 TOP 20

発売日直前の勢いによるものか、『ドラゴンクエストV』が粘りでトップに返り咲き。2位の『ファイナルファンタジーV』を僅差でかわしたのだ。

## 1 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

前回 2 前々回 2



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　9月27日発売

**2976**

どんなモンスターでも仲間になるとは限らない。仲間になるモンスターを自分で探してみてくれ。

## 2 ファイナルファンタジーV

前回 1 前々回 1



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9800円(予価)　12月発売予定

**2948**

キャラクターのグラフィックにもコミカルさが加わった。驚くと目玉が飛び出てしまうのだ。

## 3 ランドストーカー~皇帝の財宝~

前回 3 前々回 3



メガドライブ
バックアップカートリッジ
アクションRPG
■セガ
8700円(予価)　10月30日発売

**582**

ダンジョンには賢者アスラルがいる。彼は島のことならなんでも知っている。島いちばんの知識人なのだ。

## 4 真・女神転生

前回 4 前々回 4



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■アトラス
9800円　10月30日発売

**510**

主人公は最初、母親から10000円のお小遣いをもらえるのだ。しかし、吉祥寺の物価は高いぞ。

## 5 MOTHER 2　ギーグの逆襲

前回 5 前々回 5



スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■任天堂
8900円[込]　'93年1月下旬発売予定

**507**

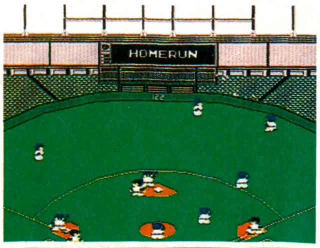
第3の街スリークでは、大きなサーカステントが張ってある。そこで何をやっているかはヒミツ。

| 順位 | 前回 | 前々回 | タイトル | 機種 | メディア | メーカー | ジャンル | 発売日 | 価格 | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 8 | 10 | SNATCHER | PCエンジン | スーパーCD·ROM² 専用 | コナミ | アドベンチャー | 10月23日発売 | 7800円 | 300 |
| 7 | 12 | 8 | 三國志Ⅲ | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | 光栄 | シミュレーション | 11月8日発売 | 14800円 | 273 |
| 8 | 15 | 16 | オウガバトル | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | クエスト | シミュレーション | 11月発売予定 | 9600円 | 204 |
| 9 | 10 | 12 | ウィザードリィV | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | アスキー | RPG | 11月発売予定 | 9800円(予価) | 200 |
| 10 | 7 | 7 | イースⅣ | PCエンジン | スーパーCD·ROM² 専用 | ハドソン | アクションRPG | 発売日未定 | 価格未定 | 191 |
| 11 | 13 | 9 | 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ… | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | スクウェア | シミュレーション | 12月19日発売 | 9500円(予価) | 182 |
| 12 | 6 | 11 | ソニック·ザ·ヘッジホッグ2 | メガドライブ | カートリッジ | セガ | アクション | 11月発売予定 | 価格未定 | 173 |
| 13 | 17 | 13 | ベストプレープロ野球スペシャル | ファミコン | バックアップカートリッジ | アスキー | シミュレーション | 10月16日発売 | 7500円 | 137 |
| 14 | 9 | — | ファイヤープロレスリング3 Legend Bout | PCエンジン | Huカード | ヒューマン | スポーツ | 10月30日発売 | 7900円(予価) | 118 |
| 15 | — | — | ファイナルファイト OF MEGA-CD (仮題) | メガドライブ | CD-ROM | セガ | アクション | 12月11日発売 | 価格未定 | 100 |
| 16 | 19 | 15 | 餓狼伝説 | スーパーファミコン | カートリッジ | タカラアミューズメント | アクション | 11月27日発売 | 9800円 | 91 |
| 17 (new) | — | — | スカイミッション | スーパーファミコン | カートリッジ | ナムコ | シミュレーション | 9月29日発売 | 8300円 | 82 |
| 18 | 16 | 17 | ファイナルファイトⅡ(仮題) | スーパーファミコン | カートリッジ | カプコン | アクション | '93年発売予定 | 8500円(予価) | 79 |
| 19 | 20 | 14 | ジョジョの奇妙な冒険 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | コブラチーム | RPG | 12月発売予定 | 9500円(予価) | 75 |
| 20 | 14 | — | シルヴァ·サーガ2 | スーパーファミコン | バックアップカートリッジ | セタ | RPG | 11月発売予定 | 9500円 | 72 |

## 今週の気になるゲーム情報!!

### 13位 ベストプレープロ野球スペシャル

ついに正式な発売日が決定した『ベストプレープロ野球スペシャル』。現実のペナントレースは激戦の真っただ中。このゲームを待ち望んでいた人はさぞかし多かったことだろう。開発はすべて終了しており、10月16日には発売されるのだ。発売が遅れた理由は、選手データの調整に手間取ったから。そのかわり、現在のプロ野球選手や球団の実力がほぼ完全に再現されているのだ。今度はキミだけのペナントレースを楽しもう。




開発進行度…100パーセント

# 読者が選ぶ TOP 20

前作の『ベスト競馬ダービースタリオン』と入れ替わって、『全国版』がランクイン。新旧交代の結果はいかに……。

## 今までの累計

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 得点 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルファンタジーⅣ | 40451 |
| 2 | 2 | ゼルダの伝説 -神々のトライフォース- | 31715 |
| 3 | 3 | ストリートファイターⅡ | 31528 |
| 4 | 4 | ロマンシング サ・ガ | 27659 |
| 5 | 5 | 天外魔境Ⅱ 卍MARU | 25098 |
| 6 | 6 | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 21493 |
| 7 | 7 | シャイニング・フォース | 13750 |
| 8 | 8 | ドラゴンクエストⅣ | 11752 |
| 9 | 9 | イースⅠ・Ⅱ | 10848 |
| 10 | 10 | スーパーファイヤープロレスリング | 9986 |
| 11 | 11 | F-ZERO | 9125 |
| 12 | 12 | アドバンスド大戦略 | 8693 |
| 13 | 13 | ドラゴンクエストⅢ | 8383 |
| 14 | 14 | スーパーフォーメーションサッカー | 7941 |
| 15 | 15 | デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ | 7245 |
| 16 | 16 | 時空の覇者 Sa・Ga3 | 6888 |
| 17 | 18 | ファイアーエムブレム外伝 | 6093 |
| 18 | 17 | スーパーファミスタ | 5965 |
| 19 | 19 | MOTHER | 5298 |
| 20 | 20 | ファイナルファンタジーⅢ | 5142 |

★9月25日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | 機種名・メーカー名 | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターⅡ | スーパーファミコン ■カプコン | 2685 |
| 2 | 2 | ファイナルファンタジーⅣ | スーパーファミコン ■スクウェア | 1119 |
| 3 | 3 | 天外魔境Ⅱ 卍MARU | PCエンジン ■ハドソン | 937 |
| 4 | 4 | スーパーマリオカート | スーパーファミコン ■任天堂 | 810 |
| 5 | 6 | ロマンシング サ・ガ | スーパーファミコン ■スクウェア | 373 |
| 6 | 7 | LUNAR -THE SILVER STAR- | メガドライブ ■ゲームアーツ | 309 |
| 7 | 5 | マリオペイント | スーパーファミコン ■任天堂 | 264 |
| 8 | 8 | シャイニング・フォース -神々の遺産- | メガドライブ ■セガ | 246 |
| 9 | 16 | ファイアーエムブレム外伝 | ファミコン ■任天堂 | 210 |
| 10 | 9 | ゼルダの伝説 -神々のトライフォース- | スーパーファミコン ■任天堂 | 209 |
| 11 | 10 | キャプテン翼Ⅲ -皇帝の挑戦- | スーパーファミコン ■テクモ | 200 |
| 12 | 15 | ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…… | ファミコン ■エニックス | 182 |
| 13 | 11 | F-ZERO | スーパーファミコン ■任天堂 | 164 |
| 14 | 20 | MOTHER | ファミコン ■任天堂 | 155 |
| 15 | new | ダービースタリオン 全国版 | ファミコン ■アスキー | 149 |
| 16 | 19 | アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦 | メガドライブ ■セガ | 146 |
| 17 | 13 | デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ | ファミコン ■ナムコ | 127 |
| 18 | 17 | ドラゴンボールZ Ⅲ 烈戦人造人間 | ファミコン ■バンダイ | 120 |
| 19 | 14 | ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち | ファミコン ■エニックス | 118 |
| 20 | - | イースⅠ・Ⅱ | PCエンジン ■ハドソン | 109 |

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'92年1月3日号から現在までの累計です。

# ビデオゲーム TOP 10

クイズゲームの人気はあいかわらず高い。『クイズ カプコンワールド2』がいきなり2位に食い込んできたのだ。

★9月25日付

| 今回 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名・ジャンル | 得点 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ストリートファイターⅡ ダッシュ | ■カプコン アクション | 2069 |
| 2 | new | クイズ カプコンワールド2 | ■カプコン クイズ | 1905 |
| 3 | new | スーパーワールドスタジアム'92 激闘編 | ■ナムコ スポーツ | 1878 |
| 4 | 2 | コカコーラ スズカエイトアワーズ | ■ナムコ バイクレース | 1690 |
| 5 | 7 | ワールドヒーローズ | ■アルファ電子 アクション | 1668 |
| 6 | 5 | ストリートファイターⅡ | ■カプコン アクション | 1562 |
| 7 | - | アンダーカバーコップス | ■アイレム アクション | 1498 |
| 8 | 3 | 爆裂クイズ 魔Q大冒険 | ■ナムコ クイズ | 1460 |
| 9 | 9 | ファイナルラップ3 | ■ナムコ レースゲーム | 1442 |
| 10 | - | スーパー上海 | ■ホット・ビィ パズル | 1435 |

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）　なんば店（大阪　難波）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

# U.S.A TOP 10

レースの魅力はなんだろうね。ランクインしているふたつのレースゲームは、タイプこそ違うけれど熱くなるゲームだ。

★9月25日付

| 今回 | 前回 | ソフト名 | メーカー名・機種名・ジャンル |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ゼルダの伝説-神々のトライフォース- (ZELDA 3) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクションRPG |
| 2 | 2 | F-ZERO (F-ZERO) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム |
| 3 | 4 | スーパーマリオワールド (SUPER NES INCLUDES SUPER MARIO WORLD) | ■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES アクション |
| 4 | 3 | テトリス (TETRIS) | ■NINTENDO OF AMERICA NES パズル |
| 5 | 5 | ファイナルファンタジーⅣ (FINAL FANTASY 2) | ■SQUARE SOFT SUPER NES RPG |
| 6 | 6 | スーパーマリオランド (SUPER MARIO LAND) | ■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション |
| 7 | 9 | PGAツアーゴルフ (PGA TOUR GOLF) | ■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ |
| 8 | 7 | F1レース (F1 RACE) | ■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY レースゲーム |
| 9 | 8 | 悪魔城ドラキュラ (CASTLEVANIA 4) | ■KONAMI SUPER NES アクション |
| 10 | 10 | 魂斗羅スピリッツ (CONTRA 3) | ■KONAMI SUPER NES アクション |

●協力店　Trysoft-World of Nintendo

# 緊急速報1







全国のPCエンジンユーザーにビッグニュース！　コナミが誇るシューティングゲームの傑作、『グラディウスⅡ』が、いよいよPCエンジンに移植されるぞ。期待度は200パーセントだ!!

| PCエンジン | シューティング | スーパーCD・ROM² |
|---|---|---|
| | コナミ　12月発売予定　価格未定 | |

## シューティングゲームの名作再び！

1985年に発表された横スクロールシューティングゲーム、『グラディウス』。敵を倒すと出現するカプセルを集めて自機の装備を強化していくという、独特のパワーアップシステム。無敵の分身であるオプション。斬新なアイデアを盛り込んだ内容と完成度の高さに、シューティングマニアは熱狂した。

翌年には、ふたり同時プレーが可能な『沙羅曼陀』が登場する。ふたり同時プレーを考慮して、パワーアップシステムが変更されたうえに、奇数ステージは横に、偶数ステージは縦に画面がスクロールするというステージ構成や、かなり高めの難易度が、ゲーマーたちの支持を集めた。

そして1988年、多くのファンの熱望に応えるかのように、『グラディウスⅡ』が発表された。パワーアップシステムは『Ⅰ』のものをそのまま受け継ぎ、新たに3タイプのパワーメーターを加えて、ゲームスタート時に選択可能となった。『Ⅰ』に劣らないほどの高い完成度を持つ『Ⅱ』は、傑作と呼ぶのにふさわしいゲームといえる。

### PCエンジン版『グラⅡ』はこうなのだ！

PCエンジン版『グラⅡ』はCD-ROMでの登場なのだ。つまり、グラフィックもサウンドもバッチリ期待できるってこと。右と下の写真を見比べてほしい。アーケード版に見劣りしないほどの出来栄えをみせている。しかも、まだ開発途中のものだというのだから、二度ビックリ。残念ながら、発売日はまだ先だけど、一日も早く完成して欲しいよね。あ〜、待ち遠しい。

アーケード版



★

PCエンジン版



ファミコン版

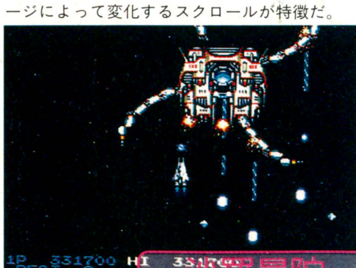


グラディウス



⬆『グラディウス』シリーズの原点がこれだ。カプセルを集めるパワーアップ方式やオプションなどが斬新だった。

⬇シリーズ第2弾。ふたり同時プレーと、ステージによって変化するスクロールが特徴だ。



沙羅曼陀



⬅『グラディウス』の続編。前作のシステムをそのまま受け継ぐとともに、パワーメーターの種類を増やすなどの改良が加わった。各ステージのグラフィックは絶品。高速ステージやボスオンパレードなど、ステージ構成もより多彩になった。パワーアップ型シューティングゲームの不朽の名作なのだ。

グラディウスⅡ





ビックバイパー発進せよ!!

⬆超時空兵器ビックバイパーの勇姿だ。小型ながら、驚異的な戦闘力を秘めているぞ。ゴーファーの野望を討ち砕け。



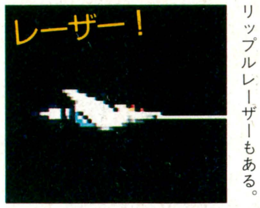


※★印の画面はアーケード版のものです

# パワーアップして撃ちまくるべし！

この『グラディウスⅡ』の最大の特徴はパワーアップシステムだ。『Ⅰ』ではひとつだったパワーメーターが4タイプに増えて、攻略法の幅が広がったぞ。4タイプのパワーメーターをすべて使いこなしてはじめて、真に『グラⅡ』をクリアーしたことになるのだ。

パワーメーターセレクトの際のポイントはミサイル。どのミサイルを選んだかでゲーム全体の難易度が変わったようにさえ感じるぞ。



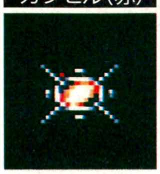

⬅このほかに、リング状のリップルレーザーもある。




➡自機の分身だ。最大4つまで装備することができる。

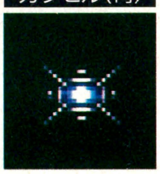



カプセル(赤)



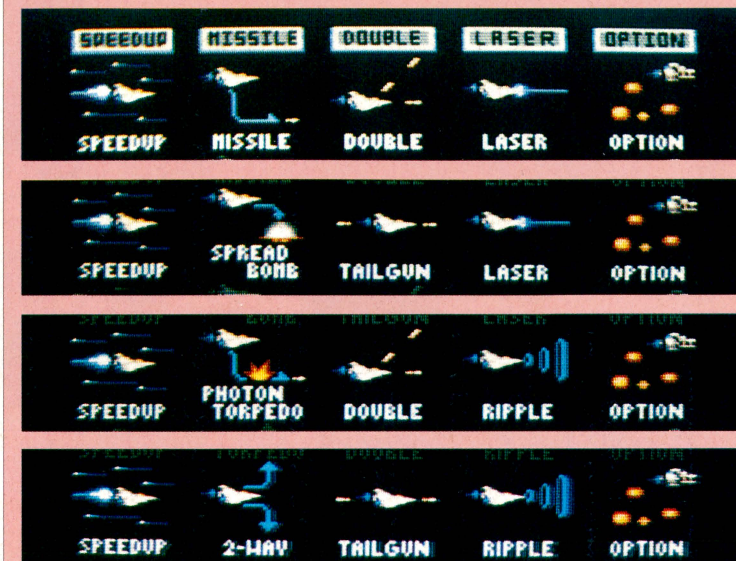
⬆特定の敵を撃つと出現するのだ。

カプセル(青)



⬆画面上の敵と敵の弾を一掃するぞ。

## パワーメーターは4種類だ




# 愛すべきザコのみなさんをご紹介

シューティングゲームになくてはならないのが敵キャラの存在だ。『グラディウスⅡ』にも、たくさんの個性的な敵が登場する。ここでは、ステージ1、2に登場するザコキャラたちを紹介するぞ。

ザコキャラはそれぞれ動きや形に特徴があり、どのステージのどの地点で出現するかが決まっている。あらかじめ自機をそこへ移動させておいて、敵が出現すると同時に倒してしまえ。なかにはカプセルを持っているザコもいるので、逃さず倒すべし。効率よくパワーアップすることが、ゲームクリアーへの近道なのだ。

### ライディーン



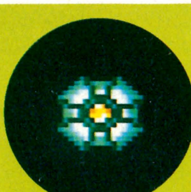
8機で編隊を組んで、8の字を描くように飛んでくる。

### プミー



タコのような形の敵。床や天井を左右に動いているぞ。

### ザルク



いちばん初めに5機編隊で出現する敵。編隊を全滅させるとカプセルを出すぞ。

### アノゼル



自機を追撃してくるいやなヤツ。画面外に消えても油断は禁物だ。

### MEKSVRION



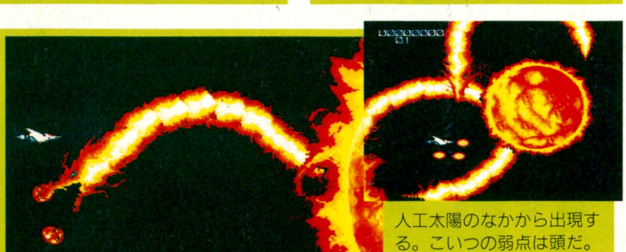
放っておくと、子供(?)を産む。囲まれるまえにさっさと倒そう。

### ゼノフォン



ステージ各所に設置された固定砲台だ。

### ファイヤードラゴン



人工太陽のなかから出現する。こいつの弱点は頭だ。速攻で倒してしまおう。

### キー&ソドム



ソドムは、一定の周期でキーのなかから出現する。

### ローパー



クネクネ系の触手。弾を当てれば縮んでいくが、破壊は不可能なのだ。

※画面は開発中のものです

SCOOP 1

# 1、2ステージをちらっと紹介します

## STAGE 1

真っ赤に燃えさかる人工太陽のステージだ。最初のステージだけあって、全体的に敵の攻撃は多少ひかえめな感じ。ただしファイヤードラゴンには注意。突然、画面の外から現われて、ビックバイパーめがけて向かってくることもあるのだ。倒すのが遅れてしまい、2匹にはさみうち、なんて目にあわないように。どのステージにもいえることだが、自分なりの攻略ルートを見つけることが肝心なのだ。人工太陽群の先には、ボスキャラ、フェニックスが待っているぞ。




⬅ファイヤードラゴンは自機のあとを追ってくることもあるので、撃ちもらすと厄介だ。

⬆ときどき、ヘルの編隊が出現するぞ。赤いヤツはカプセルを持っているのだ。

⬇ステージのはじめには、ザルクなどのカプセルを持ったザコキャラが出現する。残らず倒して、カプセルを回収しよう。




⬆大小の人工太陽が浮かんでいる。大きな人工太陽からはファイヤードラゴンが出現する。奴の吐き出す火炎弾は破壊することができ、なかにはカプセルになるものもあるぞ。

### BOSS フェニックス



⬆フェニックスの弱点は頭。す速い動きで上下に移動するので、狙いがつけにくい。



**不死鳥だけど倒せます**

➡ステージ1のボス、フェニックスの美しい姿だ。青いビームと火炎の2種類の攻撃をしてくるイカスやつ。

## STAGE 2

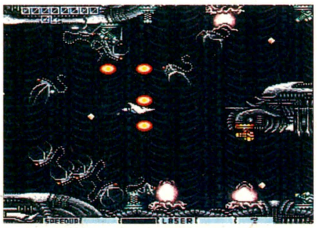
目にも鮮やかな人工太陽のステージとはガラリと変わって、今度は陰気で不気味なステージ2へと突入だ。ステージ前半の、網状になって行く手をさえぎる細胞の壁には、リップルレーザーが有効だ。少しでも穴を広げて、自機の行動範囲を大きくしよう。後半は、グロテスクなローパーと動きのす速いMEKSVRIONが登場する。このステージは、オプションとミサイルがないと、クリアーするのは至難のワザかも。絶妙なコントローラーさばきで切り抜けるのだ。

⬇網目のように張りめぐらされた細胞壁を破壊して、道を作りながら進むビックバイパー。細胞の壁をバリア代わりにつかうこともできるぞ。



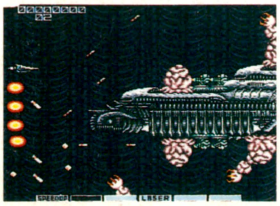

⬆上から下からウネウネ伸びてくるローパーのみなさん。ボヤボヤしてると、捕まってしまうのだ。とにかく撃つべし、撃つべし。ゼノフォンの出す弾にも気をつけながらね。

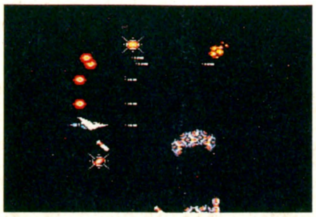
⬇MEKSVRIONの群れが上下からワラワラ出現する。卵のような本体を早目に倒さないと、対処できなくなる。ゼノフォンも弾をどんどん撃ってくるので、とにかく出現と同時に倒すようにしよう。



**慎重にいこう!**

⬇写真のように、背景によって上下に分断されている場所もあるぞ。どちらを選ぶかは個人の自由なのだ。どちらかといえば、下のコースを進んだほうがラクかも。



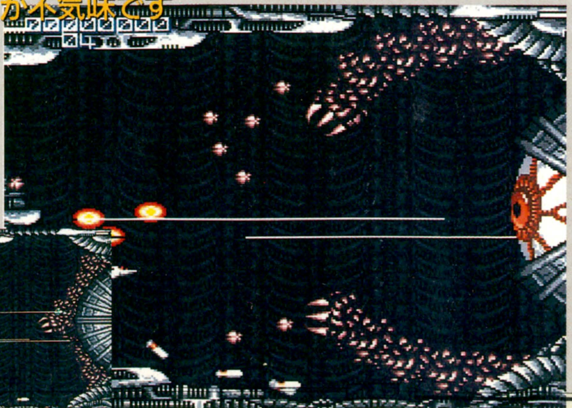
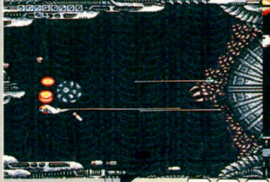


⬆ステージ1と同様に、まずはザコキャラ退治でパワーアップをはかれ。

**でかい目玉が不気味です**

➡弱点はもちろんつぶらな瞳。シャッターが開いたときに狙い撃て。

⬇大きな細胞の塊は破壊できないのだ。避けるべし。

### BOSS ビッグアイ

**開発状況**

完成度は30パーセントくらいです。アーケード版にできるだけ忠実な移植を目指しています。　コナミ　早坂



※画面は開発中のものです

# スペシャル攻略Part5




# ドラゴンクエストV

待ちに待った『ドラクエV』。いよいよ、今度の日曜日に発売だ。今週は、不気味なレヌール城を徹底紹介するぞーい。さらに、9月25日号のクイズ『ドラクエV』100本プレゼントの当選者も大発表するぞ。そして、いまからでもまだ間に合う『ドラクエV』購入作戦を伝授するっ!!



| SF スーパーファミコン | RPG | バックアップ カートリッジ |
|---|---|---|
| | エニックス　9月27日発売　9600円 | 12メガ |

## ドラゴンクエストV冒険マップ

いよいよ、今週『ドラクエV』が発売される。さてそこで、キミがプレーするさいに地上で迷わないために、このマップを用意した。重要な街や城などを書き込み、活用するとよいですぞ。

広大な8つの地方を股にかけ冒険するのだ




冒険で進んだ場所をここにチェックしろ

# レヌール城

ちょっと不気味なレヌール城。この城は、何層ものフロアに分かれていてかなり複雑だ。迷わないように、マップを見て移動しよう。

## レヌール城外観



### この部分は……

レヌール城城外の左下の部分。この緑色の部分は、毒の沼地になっているのだ。もし間違ってなかに入ると、ダメージをうけてしまうので、注意して移動をしよう。毒の沼地には、うかつに近づかないことだね。



⬆このように、毒の沼地に入ると、ダメージがビビッ!!

### レヌール城に登場するモンスター一覧

なんと、レヌール城の外や内部には、8種類のモンスターが登場する。そいつらにやられないためにも、モンスターの特徴をしっかり把握して、戦いに挑むのが望ましい。



#### おおねずみ

おおねずみは、集団で襲ってくることが多い。ギラやブーメランで、まとめて倒すのがいいぞ。



#### ドラキー

空を飛ぶドラキーは、たいていほかのモンスターといっしょに現われることが多い。攻撃力もそこそこだ。



#### ナイトウイプス

火のお化けようなモンスターだけど、あなどれない奴だ。ルカニを唱えて攻撃してくるので注意しろ。



#### スカルサーペント

体が骨でできた蛇のようなモンスター。やっかいなことに助けを呼ぶので、そのまえに倒すのだ。



#### くびながイタチ

首のながーいイタチちゃん。憎いことに、砂を投げつけてきて眠らせる特殊攻撃を仕掛けてくるぞ。



#### ゴースト

『I』で登場して以来のひさびさの登場。懐かしの帽子に、懐かしのおもしろい顔つきで攻撃してくる。



#### おばけキャンドル

見て、読んで、字のごとく、ロウソクのモンスター。メラを使った攻撃を得意とするので、注意せよ。



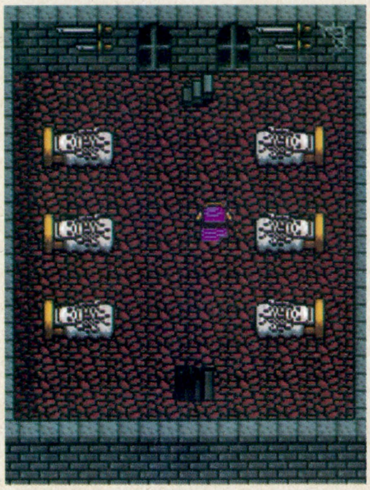
#### バブルスライム

毒を持った敵なので要注意。キアリーをまだ覚えていない場合は、毒消し草を常備しておこう。

レヌール城7階



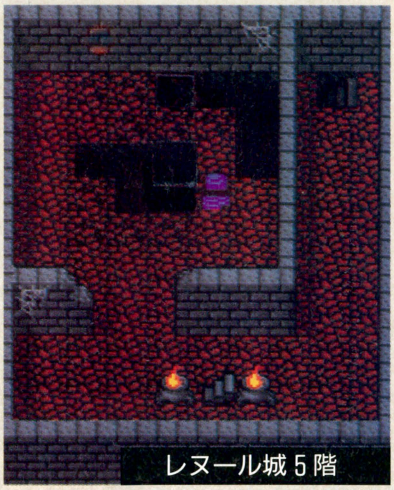
レヌール城6階



## ここのベッドにはガイコツが寝ているぞ



⬆話しかけても反応がなく、ただの屍みたいだぞっ!!



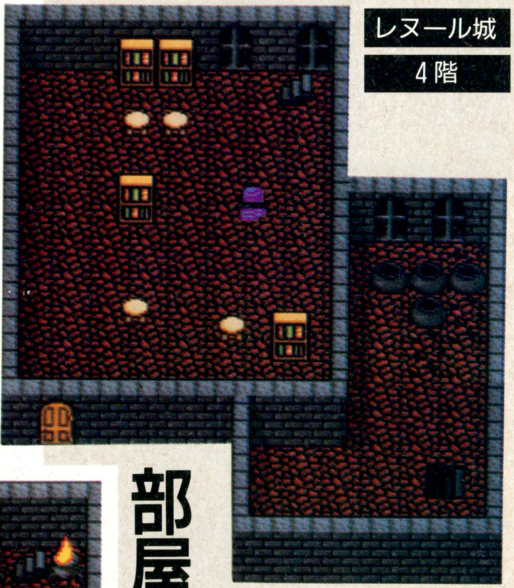
レヌール城5階



レヌール城4階

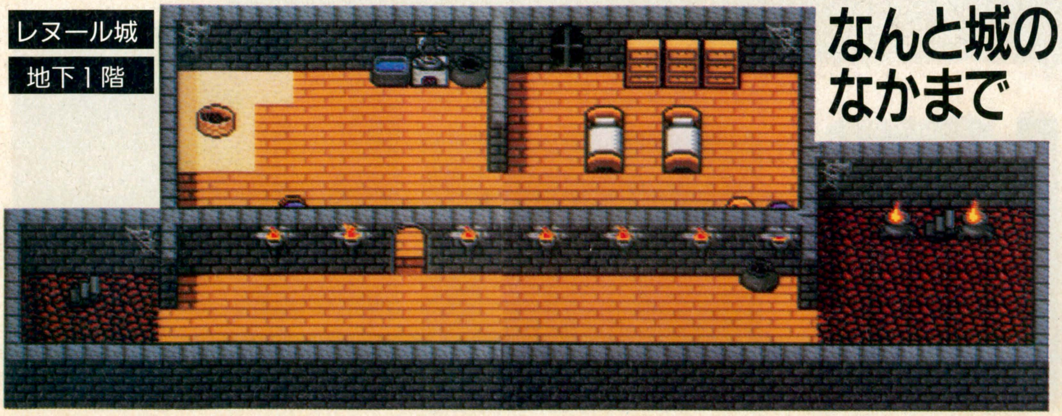
## ベッドがふたつあるぞ

レヌール城4階



## 部屋がふたつある

レヌール城地下1階



## なんと城のなかまで

城のなかだからといって、油断はできないぞ。ここのフロアでも、モンスターが襲ってくるから、注意1秒、怪我一生。気を引き締めてゴー!!



レヌール城2階







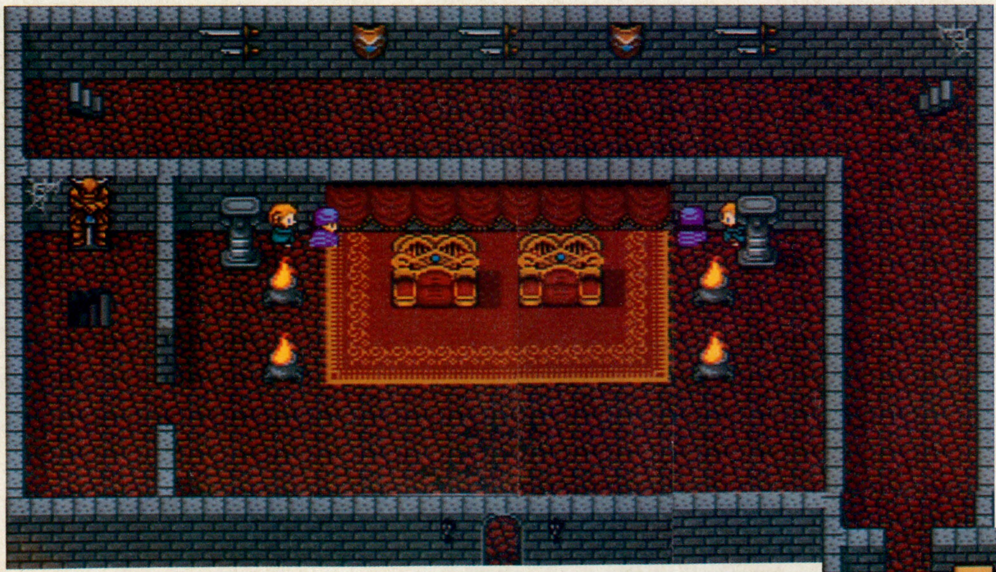


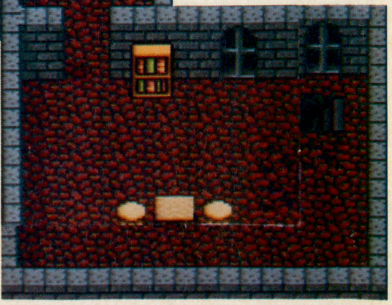
## ここに宿屋があるぞ

こんな不気味な城のなかで、宿屋をやっている奇特な人がいる。うさん臭いが、ピンチなときはしかたないので、泊まれ!!

## 王座がふたつある!! 誰が座るんだろうね

## それぞれの階段はべつべつの場所につながっているぞ





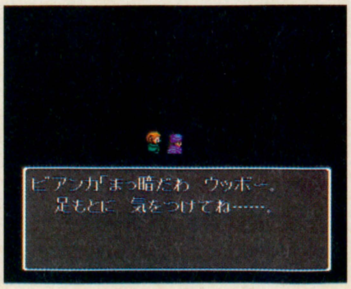
レヌール城2階



レヌール城1階



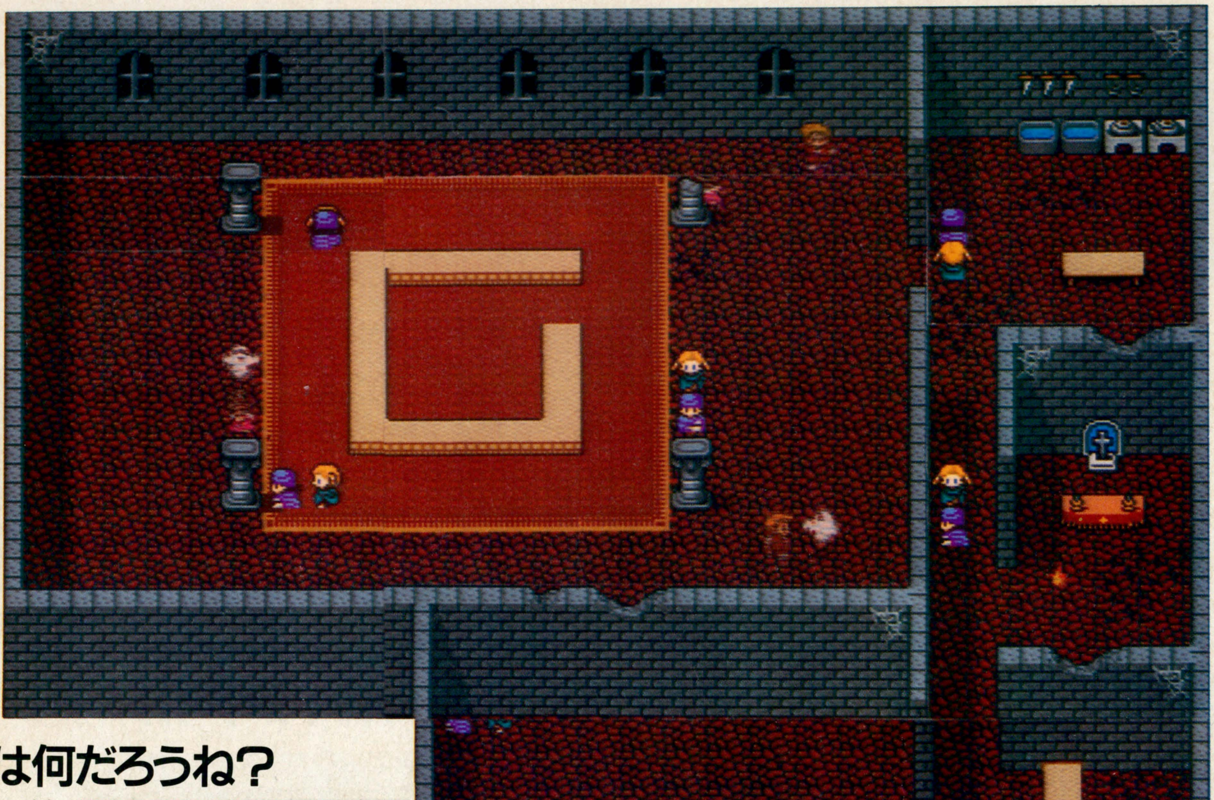
レヌール城3階




◀このお城のなかは、モンスターが出現したりして危険がいっぱい。しかも、こんな暗闇のなかを進まなくちゃならない場所があって、もうたいへん。壁に突き当たるまで、いろんな方向へと進んでみよう。

レヌール城
1階

# このフロアは幽霊たちがダンシングしているぞ!!





## この炎は何だろうね？

ここのフロアの教会らしき部屋の前の炎は、いったい何者だろう。誰かの魂なのかな。それにしても欲張りな奴だね。宝物なんて、見あたらないのに……。




## この扉の外は……

この扉を出ると、最初、城の外観で見た扉のところへ出るぞ。とくに用がない限り、出る必要のない扉だ。



## ドラゴンクエストV 100本プレゼント

当選者発表

数えきれないほどの応募ありがとう。抽選の結果、下記の100名のみなさまが当選しました。おめでとうございます。

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | 吉野雅美 | 栃木県 | 入江永治 | 東京都 | 白井洋輔 | 新潟県 | 内藤　浩 | 愛知県 | 間野敏光 | 大阪府 | 勝真康彰 | 山口県 | 三浦幸治 |
| 北海道 | 金成康弘 | 埼玉県 | 大内栄治 | 東京都 | 岡小夜子 | 石川県 | 杉本　崇 | 愛知県 | 住田篤紀 | 大阪府 | 岡本幸治 | 岡山県 | 藤井健二 |
| 北海道 | 石川　純 | 埼玉県 | 佐柳友重 | 東京都 | 加藤　洋 | 福井県 | 帰山直之 | 愛知県 | 笠原千愛 | 大阪府 | 田頭昌人 | 愛媛県 | 高瀬景子 |
| 青森県 | 岩本　実 | 千葉県 | 伊東浩太郎 | 東京都 | 池田　仁 | 富山県 | 鍛冶友明 | 愛知県 | 片岡一誠 | 大阪府 | 矢野祐介 | 高知県 | 福原　恵 |
| 岩手県 | 斉藤知子 | 千葉県 | 大久保雅彦 | 東京都 | 大塚和伸 | 静岡県 | 栗田　透 | 愛知県 | 杉村典裕 | 大阪府 | 城之園英嵩 | 香川県 | 土居永一郎 |
| 秋田県 | 伊東敬一郎 | 千葉県 | 佐瀬孝行 | 神奈川県 | 山内照彦 | 静岡県 | 諸星幸広 | 愛知県 | 高良勇作 | 大阪府 | 和田　淳 | 徳島県 | 喜多克之 |
| 宮城県 | 庄司和宏 | 東京都 | 佐々木健夫 | 神奈川県 | 山田陽平 | 長野県 | 深津　眞 | 愛知県 | 吉沢邦章 | 兵庫県 | 山口慶二 | 福岡県 | 福島研二 |
| 宮城県 | 畠　直哉 | 東京都 | 桐井英明 | 神奈川県 | 町谷譲二 | 岐阜県 | 田口攻哲 | 滋賀県 | 郡司智至 | 兵庫県 | 三石　潤 | 佐賀県 | 永池裕人 |
| 宮城県 | 鈴木よう子 | 東京都 | 木村篤敬 | 神奈川県 | 山口　徹 | 岐阜県 | 大堀茂樹 | 京都府 | 川畑志乃 | 兵庫県 | 関根文彦 | 熊本県 | 大塚晃輝 |
| 宮城県 | 小倉正則 | 東京都 | 山川澄絵 | 神奈川県 | 竜澤りか | 岐阜県 | 中嶋大輔 | 京都府 | 寺尾高志 | 奈良県 | 中垣真一 | 大分県 | 西田清貴 |
| 山形県 | 細谷千枝子 | 東京都 | 上田博史 | 神奈川県 | 今宮熱海 | 岐阜県 | 小野勝晃 | 京都府 | 苅谷享司 | 三重県 | 湊　健 | | |
| 福島県 | 小林サキ子 | 東京都 | 鳥海純一 | 神奈川県 | 西田菜穂子 | 愛知県 | 山田裕貴 | 大阪府 | 泉谷章太 | 和歌山県 | 東　大造 | | |
| 群馬県 | 小原史永 | 東京都 | 古閑　和 | 神奈川県 | 成海恵介 | 愛知県 | 藤井雅大 | 大阪府 | 松本早織 | 鳥取県 | 川田理恵 | | |
| 茨木県 | 斉藤英樹 | 東京都 | 熊木玲子 | 神奈川県 | 坂本　徹 | 愛知県 | 伊藤隆裕 | 大阪府 | 栗山尚子 | 島根県 | 遠藤祐之 | | |
| 栃木県 | 金井田隆史 | 東京都 | 武富　直 | 山梨県 | 藤木孝治 | 愛知県 | 石津徳丸 | 大阪府 | 久保健一 | 広島県 | 大橋功治 | | |

※賞品は10月2日までに届く予定です

# 『ドラクエV』を予約できなかった少年少女におくる

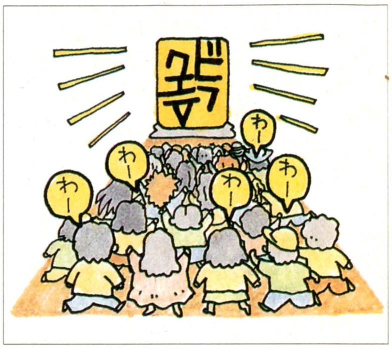
## 購入対策コーナー（少年少女じゃなくてもいい）

# 並んで買えっ!!





さあ、全国2億5000万（ウッドボール・リサーチ調べ）の優秀なファミ通読者ちゃんたちのために、今回は特別に『ドラゴンクエストV』を当日手に入れる方法をお届けしちゃうよん。9月11日号の本誌エクスプレスで予約できるお店のリストを載せたりしたんだけど、きっとこれでもまだ予約ができずにどうしようなんて人がたくさんいるはず。そんなカワイそうな子羊ちゃんに救いの手をさしのべようと、全国の事情通情報網を駆使して作成したのがつぎのページの目玉である当日売りショップリストなのだ！ ぜひ活用してほしいと思ってる次第ね。ただし、注意してほしいのが、絶対にお店に迷惑をかけないこと。んもーう、絶対だぞ。約束だよ、ベイビー。




## 発売当日を狙うなら以下の5つがポイント!!!

### その1 毎度のごとくディスカウントショップのお世話になる

#### お店の人には頭痛のタネ

まず、もっともソフトを手に入れられる可能性が高いのが、大手のディスカウントショップだね。この手のお店は、ほとんどが当日に店頭で販売する方式をとっているのだ。そして、なによりもソフトの入荷本数がおもちゃ屋さんよりもケタ違いに多いんだよね。とすると必然的にボクらの手に入る可能性が高くなるわけだ。でも、ラッキーだと思うのは購入する人たちだけで、お店側にとってはけっこう悩みのタネだったりするわけ。列を整理したり、夜も交代で見張りに当たったりとたいへん。お店のまわりを汚したりするなんてのは言語道断だぞ。また、

⬇まあね、お店の人も苦労するけど大作ソフトだからしょうがないか？



お店のほうは数日まえから整理券を配ることもあるので、こまめにチェックするといいぞ。




⬆当日は全国何ヵ所でこんな風景がみられるんだろうか？ またテレビのニュース番組の格好のエサになっちゃうんだろうなあ。

### その2 街のおもちゃ屋さんを狙う

#### 一部の店では当日店頭売りが……




⬆あんまり欲しいからって、お店の人から強奪することのないよーに。

おもちゃ屋さんの場合は、一部を除いてほとんどが予約制をとっている。ということは、店頭売りの店も少ないってことだ。まれに、お得意さんのために取って置いてくれたりすることがあるので、まめに通っていた人はいい目を見れるかも。でもやっぱり、一般のおもちゃ屋さんで手に入る可能性は低いかな？

### その3 大手百貨店も見てみる

#### 予約方式が多くちょっと望み薄？

さて、おもちゃ屋さんよりさらに手に入りにくそうなのが、デパートなどの百貨店関係だ。こちらも発売日が決定してからすぐに予約を取って、早々と締め切ってしまうところがほとんど。だから、まったくといっていいほど、当日店頭で売るなんてところは見あたらないのだ。だけど、ひょっとすると当日売りなんて店もあるかもしれない。事前に予約しているかどうかを確認しまくるのもいいかも。

⬇予約した人は当日にすんなり手にはいっていいな。予約したもん勝ちか!?

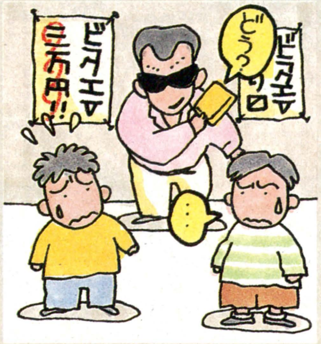


## その4 フライング販売なんかも狙い目かも

### 東京秋葉原、大阪日本橋等が要注意!!

『ドラクエ』シリーズや『ファイナルファンタジー』シリーズなどの超大物ソフトが発売されるたびに必ず起こるのが、いわゆるフライング販売っていうやつだ。つまり、正規の発売日の前日などにソフトを販売してしまうってわけ。本来ならばこれは違法なんだけど。じっさいに6月10日に発売された『ストリートファイターII』も、いろんな店で前日に出回っていた。

でも早く手に入るんならいいじゃん、なんて言ってるキミは気をつけたほうがいいぞ。というのも、たいがいお店側から法外な値段（スゴイときでは倍ぐらい？）をふっかけられたり、売れないソフトとの抱き合わせで買わされちゃうのだ。




⬆手にはいるのはいいけど、値段が高くなるのはなぁー。どーかと思うよね。

## その5 中古ショップ

### ここはちょっとした穴場かも

大穴はここ、中古ショップだ。なぜかって、ここには早解きをした人がさっさと売りに来るってことがあるからだ。早ければ発売から10日間ぐらいで手に入れられるかもしれないぞ。まめにお店を覗いてみたりしてると、思いがけないときに自分のものになるかも。予約するのも可だ。

# 予約してないヤツはここで買え！ 当日売りショップリスト

ここでは、まだ予約なんかしてないよーんっていう読者ちゃんのために、当日店頭で『ドラクエV』を発売するお店のリストを紹介しちゃうのだぁ。ここに挙げてあるのは、全国の任天堂エンターテイメントに加盟しているお店。じつは、加盟していないお店よりは、ソフトが多めに入荷されるかもしれないのだ。でも、やっぱり入荷数は、お店によってマチマチだぞ。必ず手に入るわけじゃないからカン違いしないよーに。何度もいうけど、絶対にお店には迷惑かけるなよな。ホントーに。

### ここが狙い目だぞ

ほとんどのお店が予約形式での販売を行なっている。だが、以下にあげるお店は、発売日に売り出すぞ。そのお店の近所に住んでいる人たちは、チェックするしかないぞ!! トイザらス（茨木県荒川沖店、神奈川県相模原店、奈良県の橿原店、福岡県新宮店）、ウォッチマン（宮城県仙台店、浜松店、岐阜県柳ヶ瀬店、愛知県本店、春日井店、豊橋店、三重県四日市店、兵庫県三宮店、岡山県岡山店、福岡小倉店）、東京都のTOYBOXコロンビヤ、岐阜県のキッズクラブチャオなど。エンターテイメントではないが、東京都のビックカメラ本店も発売日当日に売るぞ。




## カモン カモーン『ドラクエV』秘技大々募集！ のコーナー

### ◎スンゴイ秘技を待ってるぞっ!! でもバグ技はダメヨ◎

はぁーい、もう恒例となっております秘技の大募集ですよー。お題はもちろん『ドラクエV』。読者の皆さんが見つけた、うひゃーコイツはすんごーいってなカンジの秘技をドンドン送ってくれい。いまにも死んじゃいそうなドラクエ班の澑れた目から鱗を落としちゃうような秘技を送ってくれた人には、ガバスと図書券を進呈しちゃうよーん。もちろん、秘技の内容によってガバスと図書券はガシガシ増えていくぞ！ んもー、大判振舞いなんだからん。ふとっぱら。

さて、カンジンの応募の規定は右の表のとおりだ。この3つの方法以外ではいっさい受け付けませんから注意しましょう。電話は質問電話用の、ファックスは秘技のページに書いてある番号にかけてね。番号は掛け間違えるなよな。さあ、キミも秘技を捜しまくれ!!

**募集要項（具志堅）**

- 応募は電話、ファックス、はがきの3種類の方法で受け付けます。
- 電話は9月28日から10月2日までの期間中、24時間体制で受け付けます。
- 電話での受付は☎03・3796・1916まで。ファックス番号は☎03・5411・0071に。




スーパーファミコン

| | | |
|---|---|---|
| ヒューマン・グランプリ | 11月発売予定 | 予価9,700円 |
| ドラゴンズ・アース | 12月発売予定 | 予価8,500円 |
| セプテントリオン | 12月発売予定 | 予価8,500円 |

ダイヤルQ²オリジナルアドベンチャーゲーム

0990-336-871

5つのストーリーをお楽しみ下さい。

■16才未満の方はご利用できません。
■情報料3分 180円(東京地区以外は遠距離料金が加算されます)
■社団法人全日本テレホンサービス協会認可
お問い合わせは、ニューメディア企画室Tel.0422-23-0990

## 心配するな

●つまらぬことで気をもむ少年少女よ、気にするでない。つまらぬことを気にしても所詮つまらぬ。だからつまらぬところをつまんだりするのではない。たわけめ。

●『スーパーマリオワールド』で谷底に落ちたヨッシーは、そのあとどうなるのでしょうか。
（東京都　でっち亭）

●穴に落ちたヨッシーやイタリアンひげおやじは穴の底で朽ち果てて白骨化である。その後、地縛霊となりさらに仲間をひきずり込む。

●プリンカップの底にへばりついたカラメルはどうしたらよいですか。　（大阪府　匿名希望）

●器具を用いて剝がして食したいという気持ちを抑えるが良策。涙を飲んで水で洗い流すのが男よ。

●鼻血をだした時にくしゃみすると服に血がとびちってスプラッターでイカス。
（長野県　体験者は語る）

●たわけな奴。いずれ貧血に死す。

●なぜOLの上司はパソコンが苦手ですか。（大阪府　ポンハム13号）

●オヤジの基本はテクノロジー音痴である。さあ若人よ、テクノロジーを制覇しオヤジを制覇せよ。

●『Oh! Myコンブ』というアニメの食生活はすさまじい。試しにオロナミンポカリゼリーをやってみたが寒気がするほどまずかった。
（埼玉県　鳥肌がお立ちになった）

●菓子を調理する過激アニメであるな。挫折せずに激カラニンニクアイスなども試して悪寒を味わえ。

●いちごポッキーを焼いて、焼肉のタレをつけてフーフーしながら食べるのがうまい。焦げ目をつけるのがポイント。
（神奈川県　釜利谷ん）

●見よ、このド根性ヤングマンを。このようにスットコドッコイな調理法を編み出してこそ強者である。

●総統、おもしろいダジャレができました。「この100円食べて」、「ヒャー食えん」。　（高知県　高知県）

●「たわけたわけたわけ（残響音含む）。2点2点2点2点2点（1個オマケだヨ）」総統は情けないダジャレと投げやりなペンネームを見てお怒りである。罰としてすべての毛にパンチパーマをあてよ。

●ゴキブリホウホウが手にくっついた。べたべた。
（茨城県　べたべたべたべた）

●ホウホウではなくホイホイであるぞ、痴れ者よ。それにしてもわけのわからぬ奴。べたべたはがきを送った罰は生ゴキブリ送付なり。

●なんで手にはテって書いてあるのに足にはアシってかいてないん。
（宮崎県　弟）

●それはカタカナではなく単なるしわである。しかし我が偉大なる総統の足にはアシと、また尻にはシリという形のしわがあるのだ。

●無言電話に、自分も無言で対抗し、3分間の長い戦いのすえ、勝ちました。やりました。
（長崎県　新えい隊長）

●目には目を歯には歯をの精神であるな。よくやった。つぎは勧誘電話に対して勧誘で対抗せよ。

●電気屋の人に「テレビにはゴーストが出てる」とか「人が二重に見えている」とか言われてからというもの、怖くてひとりでテレビのある部屋にいられません。
（群馬県　歪みも怖い）

●テレビ画面から恐怖新聞や百太郎が飛び出さぬうちに除霊せよ。

●友だちとまじないかけ合戦をしてる。もう10コくらいずつまじないをかけ合っているので体調も悪いし魔物にとり憑かれたような感じもする。（東京都　やっぱ密教）

●まじないをナメておるといずれ心底恐怖するときがこよう。さっさとまじない解き合戦を始めよ。罰としてニセ心霊治療師を送る。

# ゲーム帝国



ロケットパンチ発射実験は成功した。いよいよ○○を□□するときがきた。○○と□□に適当な文字を入れよ（合計4億点）。

## 悪魔の安楽椅子



■俺の親は、まだゲーセンが汚くて不良の集まる所だといっている。この古い考えを打ち切るにはどうすれば……。　（栃木県　ハルク・コーガン）

●百聞は一見にしかず。親なんざゲーセンつれてっちゃえ。愉快で明かるいゲーセンを見せつけるしかないでしょ。見もしないでイチャモンつけるのはイカンよ。

■ゲームを頭からくだらんとバカにする大人はゆるせん。　（高知県　山岡秀士）

●お、なんか今回はお怒り方面からのはがきが多いねえ。くだらないと思っても口に出さないのが大人だよなあ。そういう子供っぽい大人はほっとくでしょう。

■KOYAMAのエレメカ『坊主めくり』の音楽は、爪がはがれるほどよい。　（大阪府　白羊宮）

●エレメカの世界はじつに奥深いもんだよな。ある面ではビデオゲームよりずっと個性的だし。いいよな。

■断末魔っていい言葉ですよね。
（青森県　青春と原子力）

●おうよ、いい響きだ。いかにも死にそうって感じ。

## 女神の四の字固め



■なぜうちの兄は載ったのに妹の私は載らないのですか？　女神様はいじわるですか（のせないといじわるです）。4年。♀。　（東京都　どろりん）

●大サービスで載せちゃうわね。ネタもお考えなさい。

■男の乳首は何のためにありますか。どうすればいいんだ。　（大阪府　犬）

●とくに役目はなさそうね。どうもしなくていいわよ。

■私は高校生のころ、本屋で『愛のかたち』という四十八手集を発見したことがある。仏壇がえし、松葉くずし、ひえ〜。きちんと覚えておけばよかった（うそ）。
（鹿児島県　ははぶし）

●なんだか女の子ちゃんからのH関係はがきが増えてきたわね。どうしてかしら。ホントはもっとすごいのもあるのよ。でもショッキングだからシュレッダーよ。

■母は18禁のネックレスが欲しいそうですが、金欠で買えないそうです。女神さんの18禁のそれを1本わけてやってください。　（愛知県　ういろう）

●18禁じゃあなくて18金よ。18人の男でもないわよ。

# ゲーム情報資料館

## もう攻略本はいらない

# 提督の決断

メガドライブ　光栄　発売中　14800円

**秋の夜長はシミュレーションゲーム。というわけで、今週は『提督の決断』のデータを公開するぞ。なお、ここに掲載しているデータは、メガドライブ版、スーパーファミコン版の両方に共通したデータなのだ。こりゃお得。**

シミュレーションゲームをプレーするにあたって必要なものは、画面上に映し出される数字を読みとって現状を把握できる能力。そして、手元に便利なデータ集だ。というわけで、今回は『提督の決断』のデータを一挙公開するのだ。各国の同盟関係、将校一覧、戦艦リスト、両軍の国力データ、そして、各シナリオでの両軍の攻略方法をまとめたので活用してちょうだい。それでは諸君の健闘を祈る。

## 各国の同盟関係

| シナリオ1〜6 | | | シナリオ7〜9 | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 日本軍 | 連合国軍 | 中立 | 日本軍 | 連合国軍 | 中立 |
| ドイツ<br>イタリア<br>日本軍が、ドイツ、イタリアと三国同盟を結んでいるシナリオ6までは、日本軍の国力と連合国軍の国力にあまり差はなく、ほぼ互格の戦いができるのだ。 | イギリス<br>フランス<br>オランダ<br>オーストラリア<br>インド | 中国<br>タイ<br>スウェーデン<br>スイス<br>ソビエト<br>ブラジル | ドイツ<br>シナリオ7からは、イタリアが連合国軍に加わってしまう。それにともない、連合国軍は国力のすべてのデータが上がる。逆に日本軍は国力のすべてのデータが下がり、両軍に大きな戦力の差ができてしまうのだ。 | イタリア<br>イギリス<br>フランス<br>オランダ<br>オーストラリア<br>インド | 中国<br>タイ<br>スウェーデン<br>スイス<br>ソビエト<br>ブラジル |

## 将校一覧

※シナリオ番号のないものは、すでに死亡していて登場しないことを表わす。
※太字は、そのシナリオで第一艦隊司令官になっていることを表わす。なお、シナリオ1に第一艦隊司令官は存在しない。

| 日本軍 | 登場シナリオ | 連合国軍 | 登場シナリオ |
|---|---|---|---|
| 黒島亀人 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | W.F.ハルゼイ | 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 |
| 古賀峰一 | 1 2 3 4 5 6 | H.E.キンメル | 1 **2** 3 4 5 6 7 8 9 |
| 田中頼三 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | T.キンケイド | 1 2 3 4 **5** **6** 7 8 9 |
| 豊田副武 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | M.A.ミッチャー | 1 2 3 4 5 6 **7** 8 **9** |
| 南雲忠一 | 1 **2** 3 **4** **5** **6** 7 | C.W.ニミッツ | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 西村祥治 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | R.A.スプルアンス | 1 2 3 **4** 5 6 7 8 9 |
| 山口多聞 | 1 2 3 4 | T.V.フィリップス | 1 2 |
| 有馬正文 | 1 2 3 4 5 6 7 8 | F.J.フレッチャー | 1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 |
| 伊藤整一 | 1 2 3 4 5 6 7 8 **9** | W.A.リー | 1 2 3 4 5 6 7 8 |
| 井上成美 | 1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 | D.S.キャラガン | 1 2 3 4 5 6 |
| 宇垣纒 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | F.C.シャーマン | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 及川古志郎 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | ドールマン | 1 2 |
| 小沢治三郎 | 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 | M.B.ブローニング | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 大西瀧治郎 | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 | E.J.キング | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 角田覚治 | 1 2 3 4 5 6 7 | J.J.クラーク | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 山本五十六 | 1 2 3 4 5 6 | W.L.アインワース | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 吉川潔 | 1 2 3 4 5 6 | P.ベリンガー | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 栗田健男 | 1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 | W.M.フェチェトラー | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 五藤存知 | 1 2 3 4 5 | W.H.ヒル | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |
| 友長丈一 | 1 2 3 4 | J.E.フーバー | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 |

# 世界の戦艦

※艦隊番号　0＝母港にあって艦隊に組み込まれていない艦船。—＝新造艦。
※戦艦登場時期　その戦艦が新造艦として登場するシナリオ番号と年月を表記。
※電探＝電波探信儀、電照＝電波照準儀　最初に装備するシナリオ番号を表記。

| 戦艦名 | 艦隊番号 | 対艦砲撃 | 対空攻撃 | 装甲 | 速度 | 搭載数 | 偵察機数 | 兵員 | 艦船練度 | 航空練度 | 運 | 電探 | 電照 | 戦艦登場時期 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | | | シナリオ | 年・月 |
| 武蔵 ムサシ | — | 65 | 33 | 60 | 27 | 6 | 6 | 0 | 15 | 10 | 33 | 6 | – | 5 | 17·8 |
| 大和 ヤマト | — | 65 | 33 | 60 | 27 | 6 | 6 | 0 | 0 | 0 | 50 | 7 | – | 2 | 17·1 |
| 伊勢 イセ | 2 | 36 | 34 | 36 | 25 | 2 | 2 | 0 | 68 | 68 | 83 | 4 | – | – | – |
| 霧島 キリシマ | 1 | 32 | 24 | 36 | 30 | 3 | 3 | 2 | 69 | 71 | 53 | – | – | – | – |
| 金剛 コンゴウ | 1 | 32 | 24 | 36 | 30 | 3 | 3 | 0 | 86 | 70 | 68 | – | – | – | – |
| 長門 ナガト | 2 | 43 | 25 | 36 | 25 | 3 | 3 | 0 | 86 | 88 | 92 | 8 | – | – | – |
| 榛名 ハルナ | 1 | 32 | 24 | 36 | 30 | 3 | 3 | 0 | 81 | 71 | 79 | 8 | – | – | – |
| 比叡 ヒエイ | 1 | 32 | 24 | 36 | 30 | 3 | 3 | 2 | 72 | 65 | 42 | – | – | – | – |
| 日向 ヒュウガ | 2 | 36 | 34 | 36 | 25 | 2 | 2 | 0 | 65 | 61 | 86 | 4 | – | – | – |
| 扶桑 フソウ | 0 | 40 | 24 | 35 | 24 | 3 | 3 | 0 | 69 | 79 | 64 | – | – | – | – |
| 陸奥 ムツ | 2 | 43 | 25 | 36 | 25 | 3 | 3 | 0 | 92 | 62 | 81 | – | – | – | – |
| 山城 ヤマシロ | 0 | 40 | 24 | 35 | 24 | 3 | 3 | 0 | 68 | 69 | 66 | – | – | – | – |
| アイオワ | — | 38 | 44 | 36 | 32 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 66 | 7 | 7 | 6 | 18·3 |
| アイダホ | — | 38 | 22 | 36 | 30 | 3 | 3 | 0 | 59 | 50 | 79 | 7 | 2 | 2 | 17·1 |
| アラスカ | — | 38 | 22 | 36 | 33 | 2 | 2 | 0 | 0 | 0 | 72 | 7 | 7 | 7 | 19·7 |
| アラバマ | — | 38 | 22 | 36 | 33 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 39 | 7 | 7 | 5 | 17·9 |
| アリゾナ | 1 | 37 | 22 | 36 | 28 | 3 | 3 | 2 | 72 | 35 | 9 | – | – | – | – |
| インディアナ | — | 38 | 22 | 36 | 27 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 47 | 6 | 6 | 3 | 17·5 |
| ウィスコンシン | — | 38 | 22 | 36 | 35 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 58 | 7 | 7 | 6 | 19·5 |
| ウエスト・バージニア | 1 | 38 | 22 | 34 | 24 | 3 | 3 | 2 | 69 | 35 | 13 | 2 | 7 | – | – |
| ウォースパイト | — | 38 | 22 | 36 | 27 | 4 | 4 | 0 | 62 | 59 | 52 | 7 | 7 | 2 | 17·5 |
| オクラホマ | 1 | 36 | 22 | 36 | 24 | 3 | 3 | 2 | 59 | 35 | 14 | – | – | – | – |
| カリフォルニア | 1 | 37 | 22 | 36 | 24 | 3 | 3 | 2 | 72 | 35 | 22 | 7 | 7 | – | – |
| コロラド | — | 38 | 22 | 36 | 27 | 3 | 3 | 0 | 52 | 58 | 59 | 3 | 3 | 2 | 17·2 |
| サウスダコタ | — | 38 | 22 | 36 | 30 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 44 | 6 | 6 | 4 | 17·6 |
| テキサス | — | 38 | 22 | 36 | 34 | 3 | 3 | 0 | 37 | 30 | 69 | 7 | 7 | 2 | 17·3 |
| テネシー | 1 | 38 | 21 | 35 | 25 | 3 | 3 | 2 | 55 | 35 | 21 | 3 | 3 | – | – |
| ニュージャージー | — | 38 | 22 | 36 | 22 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 44 | 7 | 7 | 6 | 18·6 |
| ニューメキシコ | — | 38 | 22 | 36 | 30 | 3 | 3 | 0 | 58 | 51 | 63 | 7 | 2 | 2 | 17·1 |
| ニューヨーク | — | 38 | 22 | 36 | 34 | 3 | 3 | 0 | 33 | 21 | 59 | 2 | – | 2 | 17·3 |
| ネバダ | 1 | 38 | 22 | 36 | 24 | 3 | 3 | 2 | 70 | 35 | 18 | 7 | 7 | – | – |
| ノースカロライナ | — | 38 | 22 | 36 | 28 | 3 | 3 | 0 | 33 | 21 | 64 | 3 | 3 | 2 | 17·2 |
| P・オブ・ウェールズ | 5 | 37 | 7 | 32 | 28 | 4 | 4 | 2 | 65 | 35 | 27 | – | – | – | – |
| ペンシルバニア | 1 | 38 | 22 | 36 | 24 | 3 | 3 | 2 | 72 | 35 | 52 | 7 | 7 | – | – |
| マサチューセッツ | — | 38 | 22 | 36 | 28 | 3 | 3 | 0 | 0 | 0 | 69 | 7 | 7 | 3 | 17·5 |
| ミシシッピー | — | 38 | 22 | 36 | 27 | 3 | 3 | 0 | 57 | 51 | 67 | 3 | 2 | 2 | 17·1 |
| ミズーリ | — | 38 | 22 | 36 | 35 | 3 | 3 | 0 | 61 | 62 | 91 | 7 | 7 | 7 | 19·7 |
| メリーランド | 1 | 38 | 22 | 35 | 26 | 3 | 3 | 2 | 54 | 35 | 46 | 7 | 7 | – | – |
| ラミリーズ | — | 38 | 22 | 35 | 23 | 1 | 1 | 0 | 54 | 44 | 49 | 7 | 7 | 2 | 17·5 |
| リベンジ | — | 38 | 7 | 32 | 26 | 1 | 1 | 0 | 56 | 35 | 81 | 7 | 7 | 2 | 17·5 |
| レゾリューション | — | 38 | 22 | 36 | 27 | 1 | 1 | 0 | 50 | 44 | 67 | 7 | 7 | 2 | 17·5 |
| レパルス | 5 | 23 | 22 | 18 | 32 | 3 | 3 | 1 | 51 | 35 | 32 | – | – | – | – |
| ロイヤル・サブリン | — | 37 | 22 | 36 | 23 | 1 | 1 | 0 | 51 | 42 | 33 | 6 | 6 | – | 17·5 |
| ワシントン | — | 37 | 22 | 36 | 28 | 3 | 3 | 0 | 10 | 0 | 79 | 4 | 4 | 2 | 17·2 |

# 国力データ

※データは全シナリオとも初期時のもの。
※新兵器製造可能　探＝電波探信儀、照＝電波照準儀、長＝長距離爆撃機、ロ＝ロケット弾を表わす。

| 日本軍 | シナリオ | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 情報収集力 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 14 | 12 | 10 |
| 砲熕技術力 | 65 | 65 | 82 | 88 | 89 | 88 | 44 | 42 | 19 |
| 鋼材技術力 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 60 | 18 | 17 | 13 |
| 機関技術力 | 45 | 45 | 56 | 61 | 61 | 61 | 50 | 50 | 15 |
| 航空技術力 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | 45 | 43 |
| 電気技術力 | 28 | 28 | 35 | 50 | 50 | 50 | 70 | 70 | 70 |
| 国民士気 | 50 | 50 | 98 | 99 | 69 | 65 | 31 | 21 | 17 |
| 工業力 | 4000 | 4000 | 5160 | 5240 | 5160 | 5120 | 2880 | 2820 | 841 |
| 燃料備蓄 | 450000 | 450000 | 337500 | 315000 | 230000 | 225000 | 139500 | 125000 | 45500 |
| 資材 | 180 | 180 | 137 | 128 | 108 | 106 | 52 | 66 | 5 |
| 予算 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 | 500 |
| 兵員 | 88 | 88 | 110 | 120 | 122 | 120 | 80 | 62 | 47 |
| 戦闘機 | 610 | 610 | 878 | 890 | 671 | 647 | 424 | 224 | 185 |
| 雷爆機 | 400 | 400 | 580 | 624 | 464 | 452 | 328 | 168 | 108 |
| 偵察機 | 102 | 102 | 107 | 127 | 102 | 101 | 64 | 52 | 32 |
| 兵員輸送船 | 20 | 20 | 26 | 26 | 26 | 26 | 14 | 13 | 4 |
| 燃料輸送船 | 60 | 60 | 77 | 79 | 77 | 77 | 43 | 38 | 13 |
| 新兵器製造可能 | — | — | — | 探 | 探 | 探 | 探・照 | 探・照 | 探・照 |
| 重点作戦目標基地 | — | ハワイ<br>マニラ<br>シンガポール | ポートモレスビ<br>ガダルカナル<br>ラエ | ミッドウェイ<br>ポートモレスビ<br>ガダルカナル | ガダルカナル<br>ポートモレスビ<br>ラバウル | トラック<br>ウェーキ<br>ポートモレスビ | テニアン<br>サイパン<br>グアム | ダバオ<br>マニラ<br>イオウジマ | ナハ<br>トウキョウ<br>サセボ |

| 連合国軍 | シナリオ | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 情報収集力 | 30 | 36 | 36 | 25 | 38 | 41 | 44 | 49 | 51 |
| 砲熕技術力 | 60 | 60 | 74 | 80 | 87 | 88 | 89 | 91 | 91 |
| 鋼材技術力 | 60 | 60 | 65 | 66 | 84 | 85 | 88 | 89 | 90 |
| 機関技術力 | 40 | 40 | 47 | 49 | 67 | 69 | 75 | 77 | 78 |
| 航空技術力 | 20 | 20 | 26 | 28 | 45 | 52 | 80 | 80 | 80 |
| 電気技術力 | 42 | 70 | 70 | 70 | 70 | 70 | 77 | 80 | 80 |
| 国民士気 | 40 | 40 | 32 | 30 | 63 | 70 | 78 | 81 | 86 |
| 工業力 | 10000 | 10000 | 10800 | 12533 | 14700 | 14800 | 16200 | 15600 | 17400 |
| 燃料備蓄 | 1500000 | 1500000 | 1850000 | 2040000 | 2175000 | 2190000 | 2480000 | 2590000 | 2710000 |
| 資材 | 300 | 300 | 387 | 426 | 447 | 450 | 504 | 554 | 697 |
| 予算 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 | 1000 |
| 兵員 | 60 | 60 | 82 | 82 | 85 | 86 | 98 | 141 | 157 |
| 戦闘機 | 180 | 180 | 185 | 225 | 459 | 540 | 630 | 722 | 852 |
| 雷爆機 | 180 | 180 | 193 | 229 | 466 | 548 | 651 | 682 | 754 |
| 偵察機 | 50 | 50 | 49 | 61 | 116 | 127 | 133 | 154 | 187 |
| 兵員輸送船 | 25 | 25 | 32 | 30 | 37 | 37 | 40 | 49 | 63 |
| 燃料輸送船 | 75 | 75 | 97 | 90 | 110 | 111 | 122 | 152 | 198 |
| 新兵器製造可能 | — | 探・照 | 探・照 | 探・照 | 探・照 | 探・照 | 探・照・長 | 探・照・長・ロ | 探・照・長・ロ |
| 重点作戦目標基地 | — | ハワイ<br>マニラ<br>クレ | ラエ<br>ポートモレスビ<br>ソロン | ミッドウェイ<br>ウェーキ<br>イオウジマ | ガダルカナル<br>ラバウル<br>ポートモレスビ | トラック<br>ポートモレスビ<br>ウェーキ | グアム<br>テニアン<br>サイパン | ダバオ<br>イオウジマ<br>ナハ | ナハ<br>サセボ<br>クレ |

| シナリオ名 | 日本軍での攻略方法 | 連合国軍での攻略方法 |
|---|---|---|
| シナリオ1 日米交渉決裂 | シナリオ1の勝利条件は、両軍とも同じで、母港となりうる45の基地をすべて占領するか、敵艦船をすべて撃破するかだ。どちらにしても長い戦いになるのは必至だ。 | シナリオ1は、両軍とも戦いかたに大きな違いはない。とにかくマメに索敵を行なえ。そして、空襲から砲撃、敵艦隊から敵基地の順で攻撃をするパターンで戦おう。 |
| シナリオ2 真珠湾攻撃 | ハワイ基地の耐久度と武装度は、ともに99なので陥落させるのは難しい。戦艦や空母を撃沈するほうが楽といえば楽なので、そっちの作戦をおすすめするぞ。 | 日本軍を正面から迎撃してもよいが、連合国軍には戦力が十分に揃ってない。編成を組み直して、戦艦中心の艦隊で、突撃準備中の敵空母部隊を砲撃する作戦でいこう。 |
| シナリオ3 珊瑚海海戦 | ポートモレスビを手中にすれば、太平洋を縦断する強力な防衛線をはれるので、洋上にいる艦隊への任務指令は、すべてポートモレスビ基地への総攻撃がいいぞ。 | ポートモレスビ近くにある唯一の味方基地ガダルカナルには、大量に雷爆機を、なるべく早い段階で補給して、迎撃体勢を整えておくことも重要なポイントだ。 |
| シナリオ4 ミッドウェイ海戦 | 戦力を分散させた攻撃もひとつの戦術だが、ミッドウエイのように、一ヵ所を集中的に攻めるような場合には、戦力をまとめて攻撃力を高める立法がよい。 | まず第1艦隊で索敵を行ない、敵の主力空母の位置を正確に捉え、攻撃する。空母を撃沈し、敵の航空兵力が落ちたら、兵員輸送船を擁する上陸部隊を標的にしよう。 |
| シナリオ5 ソロモン海戦 | やることはたくさんある。なるべく早いうちにトラック、ラエ、ラバウルに大量に航空機を補給し、支援能力を高めておこう。削減可能な基地から補充してもいいぞ。 | 空母艦隊を基地航空隊に攻撃させ、敵の戦力をある程度削減したところで、洋上から第1艦隊が空撃。そして、後続の第2艦隊の砲撃で徹底的に壊滅させよう。 |
| シナリオ6 南太平洋海戦 | まず、第1艦隊はガダルカナルへ向かう。ここは狭い海域なので、敵艦隊が接近している可能性が高い。ヘックス戦では、空母に的をしぼれ。基地攻撃は撃沈したあと。 | このシナリオから電波照準儀が完成。この技術力をうまく利用しよう。レーダーにより、正確に射程距離が定められるため、荒天時や夜間の戦闘が有利になるぞ。 |
| シナリオ7 マリアナ沖海戦 | 各基地の防衛体勢が整ったら、各艦隊に対し、基地攻撃から艦隊攻撃へ任務変更の指示を出してサイパン基地へ出撃させよう。第1艦隊だけは遅れて出たほうがいいぞ。 | この海戦で連合国軍の勝利は必至。同じ勝つにも、つぎの戦闘を有利な状況で戦えるようにしたい。基地を占領したら、つぎの戦闘にそなえ、基地能力を回復させよう。 |
| シナリオ8 比島沖海戦 | 第1艦隊には弩級戦艦が2隻もあるので、敵戦艦に遭遇したら積極攻撃をかけるべし。ヘックス戦では、2隻を離れた場所に配置し、敵の戦力を分散させたほうがよい。 | このシナリオでは、とくに奇をてらった作戦を立てる必要はなく、基本に忠実なオーソドックスな作戦でかまわない。電波照準儀の特徴を活かした攻撃が有効だ。 |
| シナリオ9 大和特攻 | 開始と同時にナハへ全速前進。基地航空隊が敵艦隊に効率よく空襲を仕掛けてくれる、午前8時のターンでナハに基地補給をしよう。あとは大和の威力に頼るしかない。 | 第1、第2、第3艦隊の全空母を、洋上編成でひとつの艦隊にまとめよう。突撃準備に時間はかかるが、空母10隻で魚雷装着となると、その破壊力は並み大抵ではないぞ。 |



# ゲームバトルロイヤル




今週のタイトル

## ダイナブラザーズ

CSK総合研究所 発売中 8800円

メガドライブ



5種類の恐竜を操り、地球の侵略を企む宇宙人をやっつける。恐竜の数に応じて増えるパワーを使って、さまざまな天災を引き起こすことができる。

## カンタンプレーのシミュレーション

**マリオ松本**(以下松本)　これ、上に子供が乗ってて、ピョンピョンて跳んで、通れなくなったらふたりに分かれて……。

**ロリポップ入沢**(以下入沢)　それ『ダイナウォーズ』だから(笑)。恐竜が勝手に動いていってくれるのがわたしゃ気に入ってたんですけどね。

**松本**　でも動きはいやなところもある。矢印出してるとその方向にしか行かない。ちょっとでっぱったところとかあると、そこで止まっちゃう。パチンコの玉が釘に詰まっちゃったような状態になって、そのまま死んでいくというのがよくある。

**入沢**　パーなんですよね。

**松本**　アニメーションは見てて飽きない。敵を倒して、あ一食った食ったとか。それから戦闘シーンはいい。

**入沢**　おもしろく演出してある。

**松本**　バンダイのSDシリーズのアクションもの、くらいの戦闘はしてる。その辺がシミュレーションゲームにしては、なんか変。

**入沢**　簡単にできるのはいいですよね。

**松本**　マニュアル読まなくてもできる。あの天災コマンドってあんまり使ったことないんだけど。

**入沢**　使いませんね。

**松本**　あれ、要らないような気がする。

**入沢**　マップがね、最初のうちは複雑でもないし、そうそう使わないですね。

**松本**　コマンド使うと早く勝ちすぎるってのがある。プレー中には、卵生ませるのと、雨降らせるのぐらいしか使わない。

**入沢**　でもそのくらいのコマンドの数でできるようにしてあるんじゃないですか。『スーパー三國志Ⅲ』みたいだと、コマンド多いし、データもいっぱいで、それぞれの武将に、みんな手を掛けてやらなきゃならない。文官とか武官とか種類も多いし。面倒くさいですよ。

**松本**　確かにこのゲーム全然数字を見ない。データとか関係ない。

**入沢**　きっといちばん偉い人って、そんなことしないと思うんですよ。こいつにここを開墾しなさいとか。いちいちそんな命令ださない。プレーヤーは、やること少なくていいんですよ。考えたことがゲームに反映されればいいんだから。

## 『ポピュラス』に似て『ポピュラス』に非ず

**松本**　一応これ、『ポピュラス』なんだよね。恐竜『ポピュラス』。

**入沢**　恐竜ごとに役目があるんですよ。5種類の。増え易い恐竜とか増え難いけど強い奴とか。

**松本**　あくまで日本人が作った『ポピュラス』だな。家もないしね。

**入沢**　恐竜ですからね。

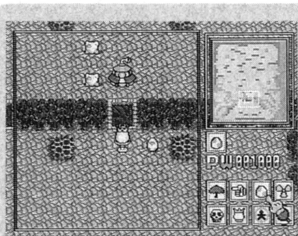
**松本**　マップが妙に二次元的なんだよね。山は壁だし、乗り越えることもできないし。

**入沢**　簡単に作ってあるってのがいいわけですよ。簡単に遊べる。

**松本**　あくまで『ポピュラス』なんだけど、日本人が作った『ポピュラス』。『ポピュラス』のようにドロドロしてない。あっさりしてる。2対1で戦わないし。必ず一騎討ち。

**入沢**　まわりでじっと待ってますよね。肉食恐竜は。加勢しない。

**松本**　ピーター・モリニューが、『ポピュラス』を作る5年くらいまえにこのゲームを作ってたのかもしれない(笑)。このゲームはね。絶対システムなんかはおもしろいゲームなんだよね。でもぜんぜん話題にならない。もっと取り上げられてもいいようなゲームシステム持ってるんだけど。思考ルーチンとかいっぱい使ってたりすんじ

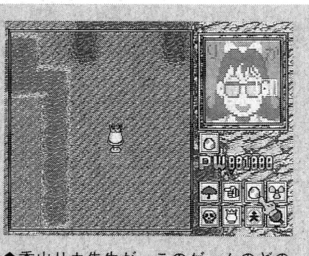


⬆プレーヤーの操作は少ないほどいいと思っている私は、恐竜たちが勝手に自分の役割を果たしてくれるのがうれしい。

ロボコップではない

### ロリポップ入沢

『ジンギスカン』が大好きである。人事と予算という、権力者のウマミを堪能できるからだ。でも、能力を訓練し尽くすのもいい。80過ぎても体力が983もあるバケモノじみた体で、モンゴル平原に閉じこもったまま今夜もいそいそとオルドに通っている。



⬆香山リカ先生が、このゲームのどの部分をどんなふうに監修しているんだろうか……謎は深まるばかりだなぁ。

## ルイージではない マリオ松本

イベントだ、映画だ、ゲームだ……と、どうやら、ここんところ恐竜がブームになっている。でも、なんでも裏を読みたがるワタシの目には陰でソロバン弾きながら見積書を書いているD通とか、H報堂の姿がチラホラ見えたりなんかしたりして……。

ゃないかな。

**入沢**　広告とか見てもよくわかんないですよねこのゲーム。実際やってみないと。

**松本**　作ってる奴もよくわかってないんじゃないのか。

**入沢**　話題にならないのはそのへんでしょうね。システム自体は好きなんだけど。

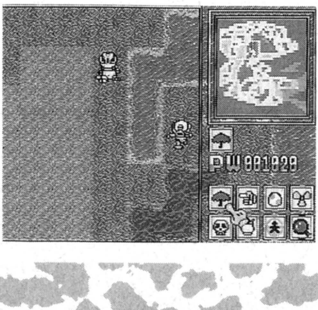
**松本**　この手のシミュレーションにしては、陣地という概念がまったくない。相手の宇宙船と、こっちのザ・エッグしかない。

**入沢**　マップ上で、この辺を抑えておけば、こっちはパワー安泰だとか、そういうことがない。

**松本**　だからここを抑えて、するとこの辺に回復ポイントがあって、どっかに隠しアイテムがあって、てなことが全然ない。だからふつうの『ポピュラス』が将棋だったら、これは挟み将棋だよね。だからそのレベルで作戦とか考えたりする。先の面に行くとさ、敵のコマが4枚くらい多いの。

## カンタンなのはいいけれど……

**入沢**　最初はすんごい楽なんですよね。でもそのうちに、すんごい意地の悪いマップとかが出てくる。こっちに行きたいんだけど、恐竜たちをそっちに行かせると、どっかで詰まって、行けなくなってたりする。そのあいだに敵がどんどん増えたり。



**松本**　簡単にしたのはいいんだけど、キャラが余りにも少なすぎたんじゃない？

**入沢**　5種類は役割だからそんなもんかなと思うけど。その5種類に、経験値があるとか。多少先に進むとなんとかなるとかしないと全然勝てない。

**松本**　敵味方関係なく、まんべんなく登場ユニットがバカだから。だからバランスはいいかも。ボス的な奴もいないし。だからマップ攻略ゲームなのかな。

**入沢**　でも敵は先のほうへ行くと、どんどん強いのが出てくるんですよ。こっちは最初から最後まで、戦う肉食恐竜はこの"てぃらの"っていう奴なんですよ。だからパワーアップとか進化とかしないと、勝てないですよ。敵の肉食獣に4回勝つとパワーが2倍になるんですけどね。これがなかなか、勝てない。

**松本**　いいじゃない。ずーっと1面やってれば。このゲーム、勝たないでいることってできるの？

**入沢**　できるんじゃないですか。敵も味方も草食の奴だけにしておけば、ずっと平和に暮らしてますよ。卵を食う奴を敵の宇宙船の近くにおいておけば、敵の肉食獣の卵が生まれたらパクって食うから。

**松本**　この、卵守ってる"あろ"ってやつも、いつ腹がへるんだかよくわかんない。腹がへると味方の卵食っちゃうし。何もないと死んじゃうし。

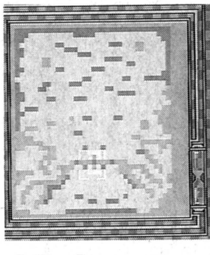
**入沢**　肉食恐竜も、戦ったあと疲れてるんだかどうかよくわかんないですよね。恐竜の状態パラメーターをつけてほしいですね。

## 『Ⅱ』を作るならこんなカンジ？

**松本**　このゲーム、『Ⅱ』はつくんないほうがいいと思う。名前も変えて、キャラも変えて、違うゲームとしてさりげなく出したほうがいいと思う。あと、コマンドはもっと少なく。5個くらいしかなくて、ガンガンやろうぜ。とか、命を大切にとかそういうAI的なものにする。

**入沢**　元からある卵は歩いてほしいですね。あれが非常に不親切。あれがあるから、マップを広げられないんだと思う。一回行くと戻ってこれなくなっちゃうし。

**松本**　もっと捕らえどころのないゲームにしちゃえばいいのかも。敵なんか登場しないで。恐竜をただ増やして、増えすぎると自滅するから、維持するとか。



**入沢**　『シムシティー』みたいな。

**松本**　『シムアース』に近い。

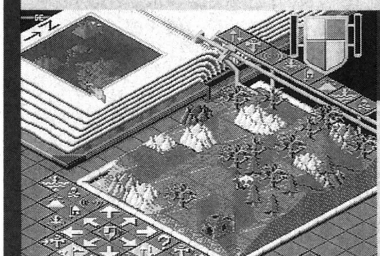
**入沢**　マップをかなり広く作っておいて、こっちのほうに行くのには、なんとかっていう天災を起こして、土地を改造しなくちゃいけないとか。かなりマクロな視点が要求されるの。

**松本**　『46億年物語』みたいに食ったあと進化する。だんだん人間に近付いていくとか。全然違うゲームになっちゃう。

**入沢**　簡単なのはいいんだけど、もう少しプレーヤーが楽しめるようにね。マップでいじめるんじゃなくって。考える要素があれば楽しかったなと。

**松本**　子供向けに作ったんだろうけど。子供はこういうゲーム嫌いかもしれない。まったく爽快感ないもん。

## 今回、話題にのぼったゲーム



### ポピュラス

セガ

神と悪魔が支配する創世紀。プレーヤーは神となって、自分が率いる神の種族に号令。数々の天災コマンドを駆使して、敵対する悪魔の種族を滅ぼす。写真はメガドライブ版。

### スーパー三國志Ⅲ

光栄




配下の武将をいかに使いこなすか、を主眼においた名作『三國志』の第3弾。さまざまなフィーチャーが取り入れられ、マニアックなプレーにも十分な手応えの作品になっている。

# ワイアラエの奇蹟

| スーパーファミコン SF | スポーツ | バックアップ カートリッジ |
| --- | --- | --- |
| | ティーアンドイーソフト 発売中 9800円 | 8メガ |

## 世のなかの父親へ! 息子に勝てる数少ないゲームだ 毎日1ラウンド、「父は偉大だった」と言わしめる!!



文章の都合上、いきなり寸評しよう。この『ワイアラエの奇蹟』は、1作目の『オーガスタ』、前作の『ペブルビーチ』と操作やショットのタイミングなど、全般にわたって違いは見あたらない。むろんコースが違うのはあたりまえだが。

もちろん『ペブルビーチ』にあったリプレー機能やスキンズマッチなど、好評だった機能はそのままに、この新作ではシャワーという機能が登場。このシャワーは文字どおりプレー中に突然雨が降るというもの。しかも、即効でシャワーの影響がでるためショットがライに食われたり、グリーンが水を含んでパッティングに影響したりと、プレーヤーにとってプラスになることがない。

だが、そんな自然性が加わることによって、ますますリアルになったといえるだろう。だから良い意味で、『ワイアラエ』は進歩したといえる。コース的に見ても、ペブルビーチより僕はおもしろく感じるしね。

しかし前作も含めて、修正してほしいところが1ヵ所ある。それは画面がブラックアウトして次のホールへと移るところだ、これには目が疲れる。どうせなら『オーガスタ』みたいに、各選手のスコアー覧でデータを読み込み、つぎのホールに移ってほしかった。

それはそうと、次作はぜひとも全英オープンの開催地としても名高い、セントアンドリュースを再現していただきたい。現時点でのプログラムでは、困難と聞いているが、一打付加の機能で補って、ぜひとも実現化してほしいものだ。

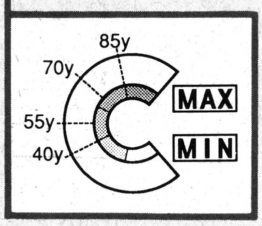
**デザイナー川辺(消防車6台呼ぶ)**

## あら不思議? これを読めばスコアアップ間違いなし

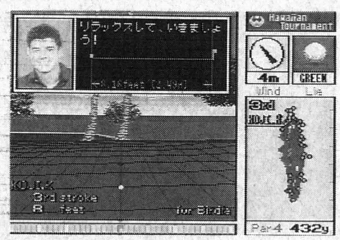
どうすればスコアをアップできるか? お答えしよう。バーディーをとって、ボギーはとらなければスコアはアップできます。と、言うだけなら簡単だ。そこでこれさえ読めばスコアアップ間違いなしという独自の攻略法をお教えしよう。PWのアプローチショット。SWによる2種類ショット、グリーンエッジからの寄せとバンカーショット(ボールが砂に埋まっていない場合)の図を右に記したので参考にしていただきたい。ただしこれらの数字は、風の影響をほとんど受けない1〜3メートルの場合だ。だから、それ以上の風が吹いていれば、臨機応変にクラブを替えるなり、ショットに強弱をつけてほしい。最初はバーディーを狙うより、どんな状況でもパーセーブできる力をつけよう。そうすればー10以上だって夢ではないぞ。

### PWの場合

#### アプローチショット



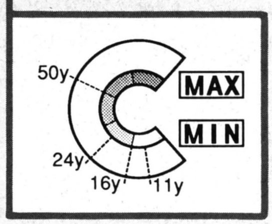

⬆ショートアイアン同様、風の影響を受けやすいので、注意が必要だ。




⬆バーディーをとるには、確実に20フィート以内にオンさせることだ。

### SWの場合

#### グリーンエッジから

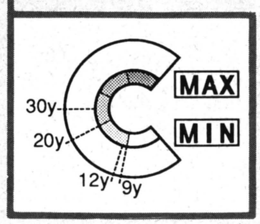



⬆残り11ヤード、グリーンの傾斜をみて図のように打てば、チップイン確実だ。

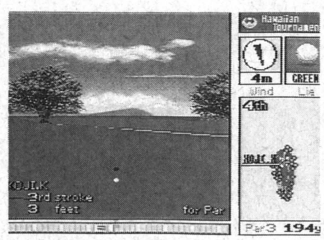



⬆残り11ヤードを見事チップインバーディー。こういった技術を、自分のものにしろ!

#### バンカーショット




⬆バンカーショットで注意すべきは大目玉。強く打たないとバンカーを出ない。

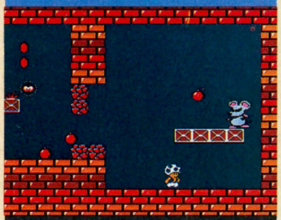
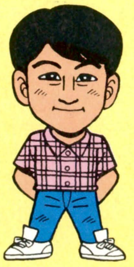



⬆バンカーショットは確実にパーセーブ。それには、5フィート圏内に落とすべし。

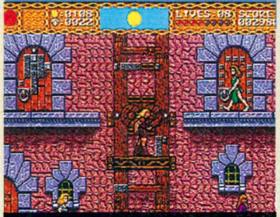
# NEW GAMES CROSS REVIEW

## 新作ゲームクロスレビュー

9月28日〜10月4日

| 評論家 | スーパーマリオUSA | キャプテンセイバー | スカイミッション |
| --- | --- | --- | --- |
| 発売日 | 9月14日 | 9月29日 | 9月29日 |
| 作品 |  ファミコンカートリッジ 任天堂 4900円[込] |  ファミコンカートリッジ タイトー 5900円 |  スーパーファミコンカートリッジ ナムコ 8300円 |
| | ディスクカードのアクションゲーム『夢工場 ドキドキパニック』のNES版『マリオ2』が日本に再上陸。主人公はマリオ、ルイージなど、おなじみの面々だ。 | 近未来を舞台に、ブーメランを使ってエイリアンを倒していくアクションゲーム。ボスを倒すと、全部で4種類のパワードスーツを手に入れることができる。 | スーパーNESから逆移植されたフライトシミュレーション。第一次大戦中の復葉機を操り、空中戦、地上攻撃、爆撃の3種類のミッションをクリアーする。 |
| **東府屋ファミ坊**  最近の食生活のパターンをチェックしたら、日本料理と中国料理とインド、イタリア系が97.6パーセントを占めていることがわかった。そういえば一番最近のおフランスは去年の秋だし、ロシア物はご無沙汰だし、ヨーロッパ関係は現地に行ったときもパスだったしなあ。 | **[6]** このゲームが発表された当時は、モノを取って投げて敵をやっつけるという設定が斬新だったわけで、それが後々のヨッシーに活かされてるんだよね。なかなか新機軸なゲームだったんだけど、今となっては、良い意味でも悪い意味でも5年前の香りだけが目立つ。完成度は高いけど。 | **[6]** その昔ファミコン全盛期のアクションゲームね。ちょっと前時代的な感じだけど、ゲームの完成度、難易度はなかなかなので、逆の意味で安心して没頭することができる。マニアデザイナーがゲームマニアのために作ったマニアックゲーム。こういうゲームが好きな人はいるよ、多分。 | **[6]** 実に外人が好きそうなゲーム。ただ、日本人にはどうなのかな。ゲーム展開が単調すぎるかなって気はする。ちょっと見はいいけど、しばらく遊ぶと見えてくるんだよね。瞬間のスリルを楽しむのであれば満点に近い出来だけど、ゲーム全般を楽しむという点では、若干不満が残るね。 |
| **アルツ鈴木**  貴族の会夏期合宿での筋肉痛も癒えぬうちに、仕事で富士山に上ぼることになった。激痛との苦闘の末、頂上を極めたボクは、またひとつ大きくなったような気がした。なんてことをいまでこそ言えるが、そのときゃあホント、たいへんだったんだから。ふー疲れた……。 | **[7]** ほとんど『夢工場ドキドキパニック』と変わっていない。だが、あのゲーム自体なかなかよく練り込まれたアクションゲームなので、いまでも十分楽しめる。残念なのは、敵のキャラクターが『夢工場』のままだったこと。できれば『マリオ』の敵キャラクターにしてほしかったな。 | **[7]** いわゆるファミコンの『バットマン』なゲーム。わりによく描き込まれたグラフィックに、よく動く小さなキャラクター、そして高い難易度……。ステージ1からもう難しい(慣れてしまえば、どってことないんだけど)。ボクは好きだな、こーゆーバリバリのアクションゲームは。 | **[6]** フライトシミュレーター風3Dシューティングなんだけど、意外にじっくりゲーなんだよね、これが。ひとつひとつミッションをクリアーし、5人のパイロットをじっくりじっくり育ててゆく。毎回必ずパスワードをとって、何回も何回もトライする。あ……、BGMがかっこいいぞ。 |
| **イザベラ永野**  人間が、まったく食事をしない状態を続けるのと、まったく睡眠をとらない状態を続けるのとでは、どちらが先に死ぬと思いますか?答えは眠らないほうです。この原稿を書いてる時点で、60時間ほど眠ってませんがまだ生きています。高飛車なのもあいかわらずです。 | **[6]** 『夢工場ドキドキパニック』の主人公、イマジン君をマリオに置き換えただけで、ゲーム内容はまったく同じ。よくできた楽しいアクションではあるけれど、なにぶん5年まえのゲームなので、昔のゲームデザインっていう印象は否めない。もう少し早く発売してくれてれば……。 | **[6]** 操作性もいいし、難易度も高すぎず低すぎず、どこをとっても平均的なフツーのアクションゲームです。このゲームならではって要素はない。キャラクターが小さくて貧弱だと感じたけど、それってスーパーファミコンのハデなグラフィックに慣れちゃってるせいなのかもね。 | **[7]** 『パイロットウイングス』ノリの、フライトシミュレーション。最初は操作法がよくわかんなくて戸惑うけど、慣れてくると、大空を飛んでる感覚を味わう余裕がでてくる。ちゃんと飛べるようになるとかなり気持ちいいゾ。メッセージがすべて英語で表記されてるのは不満だなあ。 |
| **ローリング内沢**  ファミ通ブーメラン部、部長に勝手になった。部員たち(ふたり)と晴海埠頭にブーメラン飛ばしにレッツゴー。しかし部長はベンチでうたた寝。気が付いたら夕方。けっきょく、そのままUターンで帰途。自分自身がブーメランのような行動をとってしまった。ウキー。 | **[5]** 逆輸入版の『マリオ』。アメリカンなカンジかと思いきや、これがただの『夢工場ドキドキパニック』。キャラクターがマリオやピーチ姫などに変更されただけ。ステージ構成、敵キャラなどもだいたい同じ。新鮮味はないけど、もともとがおもしろいゲームなので、まあよいのでは。 | **[4]** タイトーの『ロックマン』といったカンジのゲームだなあ。敵のパターンを覚えながら進む、覚えゲーなのだ。動く床とか、トゲの付いた天井が落ちてくるとか、ありがちなトラップが多く、これといった新鮮味はない。ホントごくごく普通のアクションゲーム。うーん、もう少し……。 | **[5]** 宙返りするとか、飛行機の動きにもうすこし自由度を持たせてほしかった。なんか大ざっぱな気がする。ゲーム自体も目標の敵や建物を爆撃するだけという、とてもシンプルなモノ。戦時中の雰囲気とかは伝わるんだけど、イマイチぱっとしないなあ。攻撃方法も単調だし……。 |

## 9月29日
# シェイプスター 魔界英雄伝



PCエンジンスーパーCD・ROM$^2$
ビクター音楽産業 7400円

海外から移植された、アドベンチャーの要素もあるアクションゲーム。魔術師たちを救出すれば黒ヒョウやドラゴンに変身できる。フィールドは全部で43。

**5** 独特の海外ソフトのニオイ。やっぱり海外モンはいいなあってとこだけど、このCD-ROM版は疑問あり。どうして、会話が全部時間のかかる肉声なんだろう。CD-ROM＝声の発想は短絡。メモリーを余らせてもいいから、スピーディーな文字がいい。あるいは声か文字か選べるとかね。

**5** なんとなく『ドラキュラⅡ』なゲーム。『ドラキュラⅡ』は、どうしても解けない謎があって、途中でやめてしまったけど、このゲームはそんなことないみたいだ。それにしても、武器に魔法をかけてパワーアップをさせたら、よけい使いにくくなってしまったのにはまいったなぁ。

**5** 謎解き付きのアクションゲーム。買い換えるのではなく、お金を払って手持ちの武器をパワーアップさせていくシステムがユニークだね。でも、パワーアップした武器がうまく使いこなせなくて苦労した。セーブするのも、買物するのも、いちいち相手がしゃべってんのを聞くのは苦痛。

**5** グラフィックはとてもキレイでよいよい。肝心のアクションシーンもまあまあ。でも、町の人たちと会話するときがめんどうくさいね。すべて肉声でしゃべってくれるのは、リアリティーがあっていいんだけど、いちいちアクセスして時間がかかるのはなあ。イライラしちゃうな。

## 9月18日
# ワイアラエの奇蹟



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ティーアンドイーソフト 9800円

『遥かなるオーガスタ』、『ペブルビーチの波濤』の流れをくむ、3Dタイプのゴルフゲーム。天候の変化が取り入れられたため、いっそうリアルさが増した。

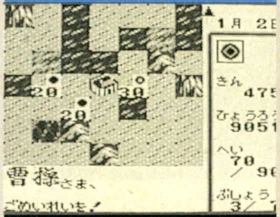
**7** パソコン版はシステムも進化してるのに、スーパーファミコン版はほぼコース変更のみにとどまっている。パソコン版の『ペブルビーチ』の天候変化を取り入れたのが唯一の変更点かな。ただ、それでもレベルは高い。現存のスーパーファミコンゴルフゲームでは、ピカイチの完成度。

**7** 『ペブルビーチ』からの変更点がほとんどない、ニューコースバージョン。もともとある程度完成されたゲームだから、それはそれでよい。少ない変更点のなかでは、ラウンド中に雨が降ってくるというトラブルが、意外で楽しい。そのうち、セントアンドリュース版も出してほしいな。

**7** 本格的なゴルフが体験できるということで、ファンが多い『オーガスタ』シリーズの3作目。前作の『ペブルビーチ』とほとんど同じシステムだけど、急に雨が降ってくる演出が加わっている。そういえば、ハワイってスコールが多いもんね。実際のコースを知ってると、より楽しいかも。

**7** 『オーガスタ』、『ペブルビーチ』に続くゴルフゲーム。システムは前作とほとんど変わりないんだよね。コースが変わっただけなのだ。一応シリーズモノなんだけど、前作、前々作を知らなくても違和感なくプレーできるのはいいよね。でもキャディーのアドバイスは全然役に立たん。

## 9月30日
# 三國志 ゲームボーイ版



ゲームボーイバックアップカートリッジ
光栄 6800円[込]

パソコン、ファミコンなどで定番となっている戦国シミュレーション。今回は従来からあったヘックス戦のほかに、武将どうしの勝ち抜き戦が追加された。

**5** ノーマル版『三國志』と比べて、国の数が減ってるのと、戦闘が簡略化されているのが特徴。言ってみれば、ゲームボーイ用に作られたタイニー版『三國志』ってとこ。それでいて、完成度は決して低くない。ノーマル版でできなかったことを、いろいろ実験的に採用しているんだよね。

**6** 国の数が少ないのがちょっとものたりないが、ゲームボーイ版オリジナルの戦争シーンが楽しい。シミュレーションにありがちな、いわゆるヘックス戦ではなく、武将どうしがスロットとコマンド選択で戦う、まったく新しい方式を採用しているのだ。字も読みやすく、遊びやすいぞ。

**6** 国の数が少ない。国の数だけでなく、いろんな部分で本来の『三國志』を簡略化してるので、手軽に遊べるんだよね。とくに、シンプルモードのときの戦争シーンは、テンポもいいしわかりやすい。これまでの『三國志』をやったことない人でも、入門用としてプレーできそうだね。

**5** 三國志の話は全然わからないし、興味もない。だからどの武将がどーいうヤツで、みたいな感情移入がまったくできない。ファンにはたまらないんだろうけど。だから、そんなにおもしろいとは思わなかった。でも、システムはよいと思います。戦闘も簡略モードが付いているしね。

## 10月1日
# YAWARA!




PCエンジンCD-ROM
ソフィックス 6900円

同名の人気マンガをデジタルコミック化したもの。スポーツ新聞記者の松田が、天才柔道少女、猪熊柔を追い求めて大騒動を巻き起こすアドベンチャーだ。

**7** はっきり言ってゲーム的要素はゼロ。原作を忠実に再現したデジタルコミックだ。ただ、テンポはいいし、演出もうまい。ゲームじゃないことを開き直るのであれば、過去の同種のソフトのなかでは群を抜いている。原作を知らなくても問題なく楽しめるし、なかなかがんばってる。

**4** デジタルコミックということで、アドベンチャー的な要素はない。絵とメッセージでストーリーを楽しむソフトってわけ。で、そのストーリーは、原作に忠実に進行していくのだが、ところどころはしょってあるようだ。これじゃあ、原作を知らない人には話が通じないんじゃない？

**6** アドベンチャーゲーム風の展開だけど、選択肢はほとんどないし、謎解きで煮詰まるってこともない。お話を楽しむ、いわゆるデジコミってやつね。原作を読んでいる人や興味ある人なら楽しめるけど、そうじゃない人にはつまんないかも。グラフィックは、とってもきれいだよね。

**5** アドベンチャーゲームなんだけど、謎解きはほとんどない。いま流行りのデジタルコミックですな。ボタンを連打しているだけで、ストーリーがさくさく進むのだ。だから、ゲームをしているという感覚は希薄。割り切ってしまえばいいんだけど。原作のファンならってところかな。

## 10月2日
# 激写ボーイ




PCエンジンHuカード
アイレム 7000円

カメラマンのデビッドくんが主人公の、ユニークな横スクロールアクションゲーム。校長先生が指示する決定的瞬間を、見事カメラに収めることが目的だ。

**7** 発想は新しいゲームなんだけど、いわゆる待ち状態が多い。やられる緊張感じゃなくて、モノを探す緊張感なのね。ハマる人はかなりハマると思うんだけど、そのへんが荒削りな部分かもしれない。あとちょっとプラスアルファの要素があれば、もっと画期的なゲームになったのでは。

**8** 奇抜なアイデアがうまく活かされているゲームに出会った気がした。体に電気が走ったような衝撃を覚えるくらい。決定的瞬間というものが、どれほど決定的なのか、わかったような気がする。しかたないんだけど、パターンゲームだから、一度それを覚えちゃえばそれまでだけど。

**8** ゲームの目的がユニーク。だれが遊んでもハマってしまうタイプのゲームだ。うまく写真が撮れなくても、道行く人々の行動を見てるだけで楽しいよね。それから、これは完全な覚えゲー。重要なシャッターチャンスに出会えるポイントを確実に覚えてないと、面クリアーはまず無理。

**8** 照準を動かすというゲームシステム自体は、そんなに目新しいモノではないんだけど、カメラでスクープを激写するというシチュエーションがすごく楽しい。グラフィックもアメコミを意識したカンジでよいと思う。ところどころに埋め込まれたギャグもイカス。とにかくハマるよ。

## 10月2日
# スターモビール



PCエンジンCD-ROM
ナグザット 6800円

上から落ちてくる5種類の星を積み上げ、天秤のバランスを保つというパズルゲームだ。一定数の星を積むことができればステージクリアーとなるぞ。

久しぶりに登場の『テトリス』風落ちゲーム。ただ、星が割れるのが唐突すぎるかも。ブロックが積み上がっていく恐怖感に変わる部分が欠けてるんだよね。アクションゲームでは敵にやられる緊張感に通じる部分。その点さえのぞけば、オリジナリティー＋完成度の高いゲームだ。

画面は、背景の星座が変化するだけでとっても地味。だけど実際問題、背景なんか見ている余裕がないほどゲームに熱中してしまうので、そんなことは微塵も気にならない。対戦できないことを除けば、一連の落ちゲーのなかでは、かなり熱中できるほうだ。脳みそがとろけるぞ。

反射神経と慎重さを同時に要求される、かなり神経のすり減るゲームだわ。ちょっとした判断ミスが、それまでの苦労を一瞬にしてブチ壊してしまうんだよね。私のような気の短い人には不向きだけど、TACOXみたいなアクションパズル野郎は、きっとハマるはずだ。

『テトリス』系の落ちゲーなんだけど、そんなにハマらないなあ。モビールでバランスを取るというアイデアはおもしろいと思うんだけどね。『テトリス』とかのようなドキドキ感が薄い気がする。これで対戦でもできたら、また評価も違ってくると思うが。アイデアだけは買います。

## 10月2日
# らんま1/2
## ～打倒、元祖無差別格闘流！～



PCエンジンCD-ROM
メサイヤ 7200円

人気の『らんま1/2』シリーズのPCエンジン第3弾。今回は豊富なビジュアルシーンの入った格闘アクションゲームだ。全8話のストーリーモードもある。

ある程度完成された『ストⅡ』があるだけに、このテのゲームはつらいよね。どうしても、戦闘が単調に見えてしまうし、対戦モードではなおさら。どうしても比べちゃうんだよね。キャラクターの個性で"らんま"らしさを狙ったんだろうけど、もうひとつ空回りしている感じだなあ。

激闘モードに関していえば、キャラクターの個性が強すぎて、キャラクターを選んだ時点で勝負がついてしまいそうな感じだ。ストーリーモードでは、いろんなタイプの戦闘ができてけっこう楽しめるな。1面(？)の銭湯での戦闘はなかなかのもの。対戦よりは、ひとりプレーが○。

ひとりプレーのときと対戦プレーのときとでは、使える技が違う。ひとりで遊んだほうが、闘いかたにバリエーションがあって楽しめるような気がする。対戦プレーでは、必殺技に頼った闘いになりがちで、本来の格闘ゲームにあるべき醍醐味が味わえないんだなあ……。残念。

技の種類が少ないせいか、なぜか戦いが単調に思える。必殺技も、簡単にしかもほぼ確実に出すことができるため、対戦相手との駆引きが薄くなっているような気も。このような対戦アクションゲームは、『ストⅡ』以上のモノじゃないと、ちょっと見劣りしちゃうと思う。

## 10月16日
# チキチキボーイズ



メガドライブカートリッジ
セガ 価格未定

アルル王国の双子の王子、チキチキボーイズが活躍するアクションゲーム。伝説の石を取ればパワーアップする。剣のほかにマジックを使うことも可能だ。

『スーパーマリオ』型の面展開に『ファンタジーゾーン』のフィーチャーを付け加えたかなってとこ。とにかくグラフィックがけっこうほのぼのなので、ちょっと見はいい。ただ、ゲーム展開がちょっと平坦。寄せ集めのイメージが強いせいか、いまひとつピリッとしない。損してるね。

✚ボタンの操作で大ジャンプができたり、壁をよじ上ぼったりと、いろいろなことができる主人公だけど、いまいちそれを活かしきれていないゲーム内容なんだよね。面によって歩いたり、空を飛んだりするんだけど、プレーヤーはなんだかダラダラとゲームをしてる気分になるのだ。

キャラクターがかわいらしくて、きれいなグラフィック。そして、ゲーム自体は、昔からあるフツーの横スクロールアクション。最近、この手のゲームが多いよね。このゲームも、プレーヤーを夢中にさせる要素があんまりない。遊んでて、なぜか退屈な気分になってしまうのだ。

『ワンダーボーイ』とか『ビックリマン』とかと同じノリのアクションゲームだと思う。すごく丁寧に作られてはいるんだけど、なんか燃えないなあ。ドタバタしているだけってカンジ。敵を倒してお金を集めてアイテムを買う……の繰り返し。プラスアルファがほしいところ。

## 10月16日
# ファンタシースター外伝



ゲームギアカートリッジ
セガ 4500円

マークⅢ、メガドライブの人気RPGがゲームギアに登場。今回は『Ⅰ』から500年後という設定で、アレックとミニナが主人公のオリジナルストーリーだ。

メガドライブ版の『Ⅱ』もバランスにかなり難があったけど、この『外伝』も同じ。前半のバランスでかなり損をしている。なんといっても、RPGはシステム＋バランスなわけで、平凡なシステムにつらいバランスだと、ちょっとしんどいかも。この難易度は、狙ったものなのかなあ。

こんにゃくなゲーム。これといった栄養はないけど、それなりにおいしかったりする。そんなゲームだ。システムは？ グラフィックは？ ストーリーは？ BGMは？ ……どれもふつう。それだけとっつきやすいゲームであることは確かだけど、なんだかものたりない感じだね。

戦闘がコマンド選択方式のありがちなRPG。ストーリーもごくふつう。レベルはサクサクっとテンポよく上がっていくけど、序盤で敵が強くてなかなか先へ進めないのには閉口した。あと、HPやMPなどのステータスを、つねに画面に表示してくれないのは不便だと思うなあ。

敵がうじゃうじゃ出現するのでうっとうしい。しかも謎解きよりも、レベル上げのほうが忙しいなあ。携帯用ゲーム向けに練られたシステム的な部分には、好感が持てるけれども……。シナリオも、ありきたりなストーリーでゲームをクリアーするぞって意欲が湧かないなあ。

# Best Picks of This Week

このコーナーが始まったときから活躍してきた、東府屋ファミ坊が、今週でレビュアーを引退する。さ来週からは、1ワクに野田稔副編集長が登場するぞ。

『ワイアラエ』、『ヤワラ！』、『スターモビール』あたりは要チェック。ゲームにこだわらないのであれば、『ヤワラ！』のアニメを見ているような感覚は気にしておきたい。『スターモビール』はいわゆる猿感覚のパズルね。

ちょっと地味だけど、『スターモビール』が楽しいね。対戦はできないけど女の子と遊ぼう。『激写ボーイ』は、すんげーいい。今回のイチ押しだ。アクションが苦手な人でも、それなりに楽しめると思うし。買いだね。

とにかく遊んでて楽しかったのは『激写ボーイ』。ちょっと難しいけど、今週のオススメは、これ1本にしぼるナリ。だって、だって、2日後には"あれ"が発売されるから、ほかのゲームどころじゃないもんね。

操作性に慣れを要するが、『激写ボーイ』はひさびさに熱くなったアクションゲーム。今週はコレが一番のおすすめだ。また、『オーガスタ』、『ペブルビーチ』のファンならば、『ワイアラエの奇蹟』をすすめる。以上。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。 ※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。 ※数字は10点満点の総合評価です。




**ONE POINT**

試合中に突然の雨……。そんなハプニングまで飛び出す、リアルなゴルフシミュレーションだ。

| SF スーパーファミコン | スポーツ | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | ティーアンドイーソフト 発売中 9800円 | 8メガ |

## ちょっとリッチにハワイでゴルフ

# ワイアラエの奇蹟

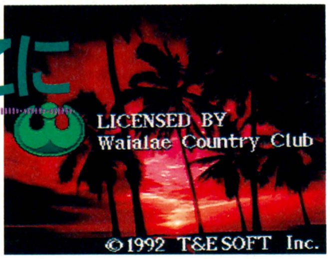
『遥かなるオーガスタ』でゴルフゲームの常識を破り、『ペブルビーチの波濤』でゴルフゲームファンを唸らせたティーアンドイーソフトの3Dゴルフシミュレーションシリーズ。ここで紹介する第3弾の『ワイアラエの奇蹟』には、前2作の良いところを受け継ぎつつ、新しい要素がいくつか盛り込まれているのだ。

ちなみにワイアラエというのは、常夏の島ハワイにあるゴルフコースで、ハワイアンオープンが開催されるカントリークラブだ。南国気分のリゾートコースを、たっぷりと堪能しよう。




## まさに奇蹟のリアリティーがここに

1作目以来、少しずつ確実に進歩してきた3Dゴルフシミュレーションシリーズ。作を重ねていくたびに、リアルになっていく……。グラフィック、スピード、システムの面でのリアルさといったら、まさに"奇蹟"だ。ここでは『ワイアラエ』のリアルさを紹介するぞ。




## 1 充実のゲームモード

『ワイアラエ』で遊べるのは、48人のストロークプレーで競うトーナメント戦と、プレーヤーひとりから4人まで参加できるストロークプレー、そしてふたりで対戦するマッチプレーとスキンズマッチ。それに加え、好きなホールを選んで練習できるトレーニングがある。『ペブルビーチ』から登場したスキンズマッチは、ふたりのプレーヤーで賞金を取り合う試合なのだ。各ホールごとに賞金を設定して、




マッチプレーを行ない、勝ったほうがその賞金を手に入れる。全18ホールが終了した時点で、たくさんの賞金を手に入れていたほうが、この試合の勝者となるわけだ。

## 2 天候の変化にも注目

ゴルフというと、緑のフェアウエーに青い空……、そんなイメージが頭に浮かぶ。しかし実際は、いつも快晴のグッドコンディションでラウンドできるとは限らないのだ。この『ワイアラエ』では、ラウンド中に、にわか雨に見舞われることがある。雨が降り出すとグリーンが重くなり、ボールの転がりが悪くなってしまう。そんな状況下では、わずか3フィートのパットも外してしまうことがあるのだ。




⬅ハワイの空は、真っ青でとてもキレイだ。




➡小雨がパラついているのがわかるかな？

## 3 いろいろ便利な機能

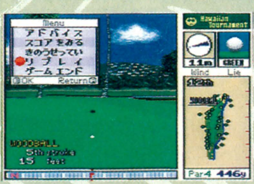
リアルさ……とは少し違うのかもしれないが、この『ワイアラエ』にはいくつもの便利な機能がついているのだ。右に紹介した3つは、その一部。ストロボはショットしたボールの軌跡を見るための機能。リプレーは、1打まえに自分の打ったショットを再現するために機能。コースレコードでは、ホールインワンとアルバトロスを達成した瞬間を記録しておいてくれるのだ。友だちに自慢できるぞ。

### ストロボ

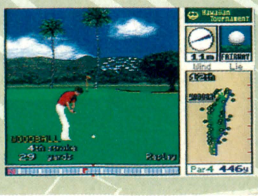



⬆弾道の変化やバウンドの具合がひと目でわかる。コースの攻略は、ショットの研究が第一だ。練習ラウンドで使おう。

### リプレー




⬅ここでリプレー機能を使ってみると……。

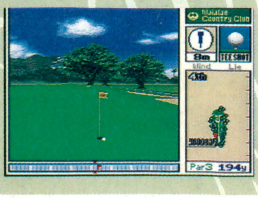



➡1打まえのアプローチが再現されるのだ。

### コースレコード



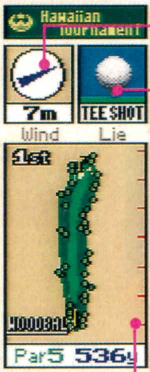

⬅コースレコード画面。いろいろな記録を表示。




➡4番ホールのホールインワンを再現したぞ。

# ここでひとつ、画面の見かたと遊びかたを解説しよう




## Ⓨボタン：メニュー




キャディーのアドバイスを聞いたり、スコアを見たり、いろいろな機能を設定できたりするメニュー。ゲームを中断するときもこのメニューで。

## Ⓧボタン：グリーン



プレー中のホールのグリーンをアップで見ることができる。グリーンの形、傾斜などを調べるのに使用するのだ。グリーンを狙うまえに、必ず確認をしよう。

## Ⓑボタン：決定










風向きや強さを考慮した上、ショットの方向を決定する。つぎはクラブの選択だ。風の影響、目的地までの距離などを考え合わせて選ぶ。そしてスタンスの決定。クローズにかまえるとフックに、オープンにかまえるとスライスに、打球が変化するぞ。最後にショットだ。パワーと打点を決定して打つ。チョロ出しや空振りだけは避けたいね。



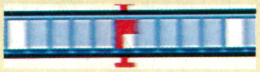

## Ⓐボタン：キャンセル

## 風向きと強さ



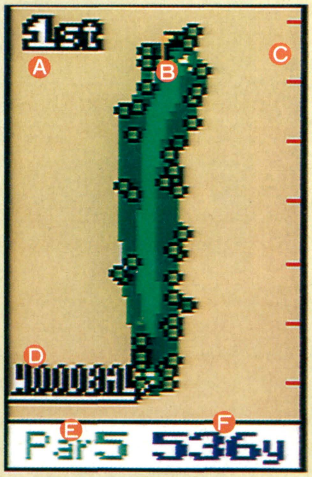

円のなかの青い三角形で風向き、下の数字で風力を表わしている。この場合の風向きは、ホールデータに表示されているホール全景の方向に対応している。左の３Ｄ画面に対する風向きではない。注意。

## プレーヤーの向き



ピンのマークに合わせれば、プレーヤーをピンにまっすぐ向けることができる。必ずしもピンの方向に打つとは限らないが。

## ホールデータ




**Ⓐホールナンバー**　プレー中のホールが何番ホールかを示している。
**Ⓑホール全景**　プレー中のホールを真上から見た図。何も描かれていない部分はＯＢゾーンだ。基本的にティーグラウンドを下、グリーンを上にして表示されている。
**Ⓒ目盛り**　左のホール全景に対応している。ひと目盛りが100ヤードを表わしている。
**Ⓓプレーヤーの名前**　これからショットするプレーヤーの名前とボールの位置を示している。
**Ⓔパー**　プレー中のホールのパー（規定打数）。
**Ⓕ距離**　ティーグラウンドからピンまでの距離をヤード法で表示している。

## ライ




**ティー**
ティーアップされた、もっとも打ちやすい状態。風などの状態にもよるが、基本的にもっとも飛距離が出る。




**フェアウエー**
ティーのつぎに打ちやすい状態。ショットにスピンがかかりやすく、飛距離もかなり出やすい。ウッドが使える。




**ラフ**
たけのある草が生えた打ちにくい状態。場所によってはボールが深く沈んでしまうこともあり、飛距離が出ない。

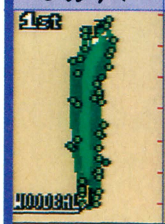
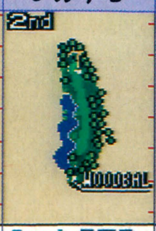
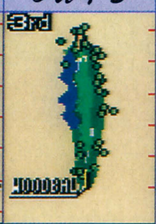
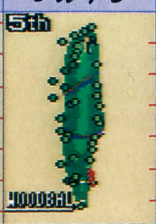
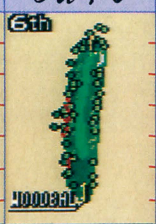
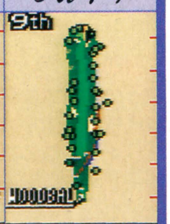


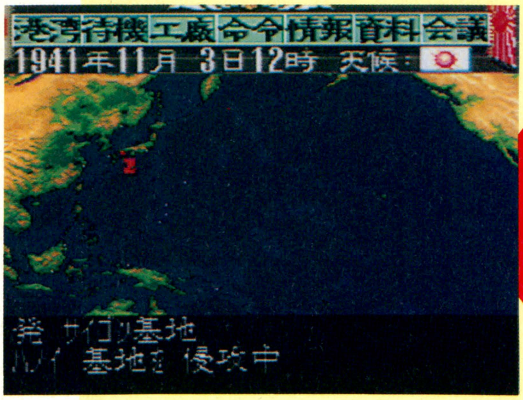

**バンカー**
コース上にある砂でできたハザード（障害物）。砂に深くもぐってしまうと、ショートアイアンでしか出せなくなる。




**グリーン**
短く刈られた芝生で、ボールが転がりやすい。ほとんどの場合、このライではパターしか使わない。当然か……。

## アウトホール紹介

| OUT 1 | OUT 2 | OUT 3 | OUT 4 | OUT 5 | OUT 6 | OUT 7 | OUT 8 | OUT 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Par5 536y | Par4 358y | Par4 432y | Par3 194y | Par4 458y | Par4 474y | Par3 181y | Par4 427y | Par5 510y |
| フォローならツーオンが可能なホール。グリーン手前のバンカーに注意しよう。 | ティーショットを左に外さないように。１打ペナルティーは痛いからね。 | 方向だけは正確にショットしよう。距離はないから、アイアンで攻めるのも吉。 | グリーン手前の花道から、ランニングショットで乗せていくのが望ましいね。 | セカンドショットを、縦長のグリーンのどこに乗せるかで勝負が決まるぞ。 | まっすぐ打てれば、それほど問題はない。横からの風に注意してショットだ。 | グリーンまわりのバンカーに注意。バックスピンをかけてグリーンをデッドに。 | ティーショットをしっかり打たないと、川にポチャっといくぞ。飛距離重視だ。 | フェアウエーは狭いがほとんどまっすぐのロングホール。バーディーは確実⁉ |




**ONE POINT**

パソコンで好評だったシミュレーション。艦隊を率いる提督となり、敵を撃滅するのが目的。

| スーパーファミコン SF | シミュレーション | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | 光栄　発売中　14800円 | 10メガ |

歴史をぬり変えるのだ

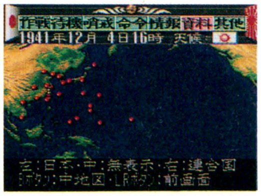
# 提督の決断

パソコンソフトとして人気のあった『提督の決断』が、スーパーファミコン版として登場だ。

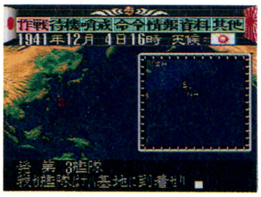
ゲームの内容は、太平洋戦争をモチーフにしたシミュレーション。シナリオは全部で9つあり、すべて、歴史に残る有名な戦いをもとにしてあるので、真珠湾やミッドウェーなど、誰でも知っている有名な地名もたくさん出てくるぞ。プレーヤーは、日本の連合艦隊司令長官か、アメリカを中心とする連合国の太平洋艦隊司令長官となる。艦隊をうまく指揮して、各シナリオの勝利条件を満たすのだ！

## 寄港、洋上、戦闘のコマンドを使いわけて指揮をとれ!!

日本軍と連合軍のどちらを受け持つにしても、自分の艦隊だけでなく、ほかの艦隊にも指示を出さなければならないので、なかなかたいへんだ。さて、大まかに見ると、コマンドにはこのようなものがある。これからさらに、細かいコマンドにわかれていくのだ。




⬅大局を見極めないと、勝利は厳しいのだ。




⬅指令を出すと、続々と艦隊や基地からの報告が。

### 寄港コマンド

▶**港湾**
港に艦隊がいるときによく使うコマンド。出港したり、燃料を補給したりするほかに、機雷を敷設したり(敵が近づいてきたとき)、乗組員に休暇を与えたりもできる。

▶**待機**
おもに、コマンドのパスをする。待機する期間も選べるのだ。

▶**命令**
艦隊や基地に命令を出すコマンド。艦隊のデータや、現在位置、任務の確認のほか、味方が発見した敵艦隊の位置も確認できる。

▶**工廠**
戦闘などで能力の落ちた船を修理する。新しい船の建造もできる。

▶**情報**
無線の封鎖のほか、敵基地にいる工作員に破壊工作をさせたりする。

▶**資料**
国力や、部下のデータ、基地にいる艦船の確認などができる。

▶**会議**
第1艦隊が母港にいるときのみ使えるコマンドで、今後の作戦などについての会議を開く。とくに、シナリオ1では重要なコマンドだ。

### 洋上コマンド

▶**作戦**
第1艦隊の移動や、攻撃のためのコマンド。攻撃には、航空機を使った空撃や、艦隊を使った砲撃がある。敵の基地を占領するための上陸コマンドもここにあるのだ。

▶**待機**
寄港コマンドにあるものと似ているが、待機期間がちょっと違う。

▶**哨戒**
敵との戦闘のまえに使うコマンド。敵艦隊を捜索したり、敵機に備えたりする。敵の基地に近づくと、部下が索敵を勧めることもある。

▶**命令**
寄港コマンドとまったく同じだが、こちらでは、基地への命令が多くなるだろう。兵力や物資を基地へ補給するときもこのコマンドを使う。艦隊の編成もできるぞ。

▶**情報**
これも寄港コマンドにあるものと同じ。戦闘が始まると、ここで戦果の確認もできるようになるのだ。

▶**資料**
寄港コマンドと同じ。同盟国など、国どうしの関係も確認できる。

▶**其他**
乗組員の疲労度を下げたり、戦闘時の隊形を決定したりと、かなり重要なコマンド。このなかの訓練のコマンドで、戦闘時の砲撃の命中率を上げることもできるのだ。暇なときは訓練あるのみだ。

**部下の進言に耳を貸せ**




⬅ときどき、部下が助言をしてくれる。聞いておいたほうがいいぞ。

### 戦闘コマンド

▶**移動**
移動をしたあとで敵に攻撃をしかけるコマンド。敵が艦砲射撃の範囲外にいるときなどに使う。

▶**攻撃**
移動をせずに、艦砲射撃だけをするコマンド。敵がすでに射程範囲内にいるときに使おう。

▶**報告**
艦船のデータや、上陸が可能かどうかを確認するコマンド。

▶**上陸**
敵基地を占領するために、部隊を上陸させるコマンド。

▶**消火**
敵の攻撃によって発生した艦内の火事を消火する。急いでやれ。

▶**音探**
敵潜水艦の位置を音波探索する。潜水艦に対する攻撃はめんどうだ。

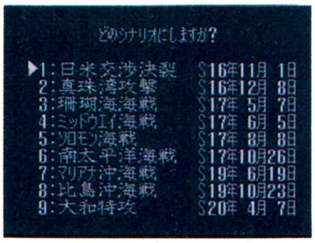
▶**離脱**
自軍の艦船や航空機を、戦場から離脱させるコマンド。

▶**待機**
その場でなにもしないで待機させる。基地攻略時の母艦などに使う。

▶**委任**
戦闘の指揮を、部下(コンピューター)に任せるコマンドだ。

# 全部で9つあるシナリオはやりごたえがあるぞ

全部で9つあるシナリオのうち、最初のシナリオ1は、太平洋戦争の始まりから終局までをシミュレートしている。それ以外の8つは、実際にあった有名な戦闘をモチーフにしたもので、どちらかというと局地戦を扱ったシナリオなのだ。2以降のシナリオをクリアーすると、その時代からさらにプレーを続行することができる。その場合の勝利条件はシナリオ1と同じだ。




⬆日本軍にとっては、後半になればなるほど、戦況は厳しくなっていくのだ。

## 各シナリオの開始年月日と勝利条件

**1 日米交渉決裂** 1941年11月1日開始
両軍共通：内陸を除く、45の基地すべての占領
もしくは、敵艦船すべての撃沈

**2 真珠湾攻撃** 1941年12月8日開始
日本軍：a正規空母2隻以上の撃沈
b戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上の撃沈
cハワイ基地の占領
連合国軍：a正規空母4隻以上の撃沈
b戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上の撃沈

**3 珊瑚海海戦** 1942年5月7日開始
両軍共通：正規空母2隻以上の撃沈

**4 ミッドウェー海戦** 1942年6月5日開始
日本軍：a正規空母2隻以上の撃沈
b正規空母1隻以上かつ戦艦3隻以上の撃沈
cミッドウェー基地の占領
連合国軍：a正規空母3隻以上の撃沈
b正規空母1隻以上かつ戦艦3隻以上の撃沈
c戦艦3隻以上かつ巡洋艦4隻以上の撃沈

**5 ソロモン海戦** 1942年8月8日開始
日本軍：a正規空母3隻以上の撃沈
b正規空母1隻以上かつ戦艦6隻以上の撃沈
cガダルカナル基地の占領
連合国軍：a正規空母3隻以上の撃沈
b正規空母または軽空母1隻以上かつ巡洋艦6隻以上の撃沈

**6 南太平洋海戦** 1942年10月26日開始
日本軍：a正規空母2隻以上の撃沈
b正規空母1隻以上かつ巡洋艦4隻以上の撃沈
cガダルカナル基地の占領
連合国軍：a正規空母2隻以上の撃沈
b正規空母または軽空母1隻以上かつ戦艦2隻以上の撃沈

**7 マリアナ沖海戦** 1944年6月19日開始
日本軍：a正規空母または軽空母、合計で6隻以上の撃沈
b戦艦3隻以上かつ巡洋艦6隻以上の撃沈
連合国軍：a正規空母または軽空母、合計で6隻以上の撃沈
b戦艦3隻以上かつ巡洋艦6隻以上の撃沈
cサイパン、テニアン、グアムの各基地のうち2ヵ所以上の占領

**8 比島沖海戦** 1944年10月23日開始
日本軍：正規空母または軽空母、合計で8隻以上の撃沈
連合国軍：a正規空母または軽空母、合計で4隻以上の撃沈
b戦艦5隻かつ巡洋艦8隻以上の撃沈

**9 大和特攻** 1945年4月7日開始
日本軍：a正規空母4隻以上の撃沈
b戦艦6隻以上の撃沈
連合国軍：大和撃沈

# 陸海軍統合作戦会議で幕開けだ――シナリオ1

まずは、作戦会議で重点目標となる基地を3ヵ所挙げなければならない。この会議には陸軍も参加するので、ピンボケな提案をすると反対されてしまうぞ。最初は、東南アジアあたりの基地を提案するといい。会議が終わったら、港湾コマンドで艦隊に補給をしよう。

### 会議で提案



⬅これによって軍全体の方針も決まる。

### 艦隊補給



➡補給しないと、出港はできないのだ。

### 当然戦闘もある



⬅移植されて、このようなシーンが追加されたのだ。

### 独自の判断で行動



➡方針を決定すると、各部隊が勝手に動く。

### 会議は母港でだけ

日本の場合、第1艦隊が呉にいないと会議は開けない。1年に1回は母港に戻って会議を開こう。

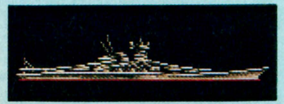


⬅これだけのことが会議で決定される。最高会議だけあって、どれも重要なのだ。

## 実在した軍人や艦船が登場

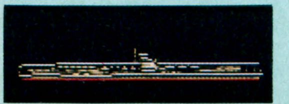
このゲームは、できるだけ史実に基づいて作られている。そのため、登場する270隻の艦船は、すべて実在したものだ。戦艦大和や武蔵はあまりにも有名だよね。また、プレーヤーを支えてくれる軍人のなかにも、山本五十六や井上成美など、有名な人がいるぞ。

**大和**



所属1　対艦65
対空33　装甲60
速度27　搭載6

**赤城**



所属1　対艦4
対空9　装甲12
速度31　搭載63



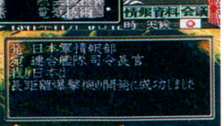
⬅このように、顔のグラフィックつきで表示される。うれしいね。

## 技術力アップで新兵器を開発

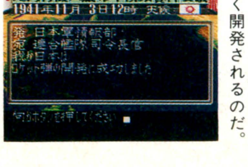
技術力は、最初の予算振り分けのとき以外は、会議を開かないと上昇させることができない。各技術力を一定値まで上げると新兵器が開発されるので、定期的に会議を開こう。航空を強化すれば、ジェット戦闘機部隊も夢じゃないぞ。



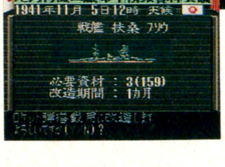
⬅左が陸軍で右が海軍。提案に反対されることもある。



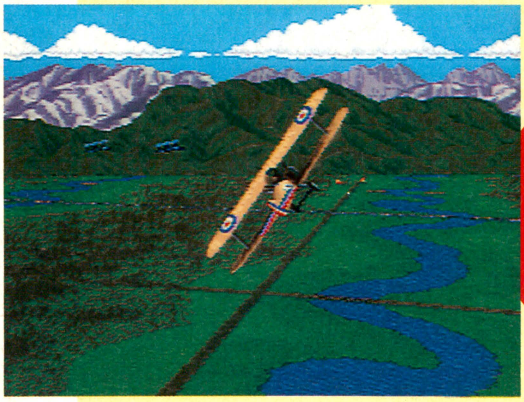
➡これは基地に配備できるだけ。



⬅開発条件は、電気や航空の数値が大事。予算を多く使えば、早く開発されるのだ。



⬅新兵器搭載のためには、艦船の改造も必要なのだ。



**ONE POINT**

アメリカで開発された空戦シミュレーションゲーム。複葉機を駆って34の任務を遂行しよう。

# キミよ大空の覇者となれ
# スカイミッション

| SF スーパーファミコン | シミュレーション | カートリッジ |
|---|---|---|
| | ナムコ　9月29日発売　8300円 | 4メガ |

スーパーNES用に開発され、アメリカのCESに出展されて話題を呼んだ空戦シミュレーションゲームが、ひと足お先に日本で発売されるぞ。その名も、『スカイミッション』だ。

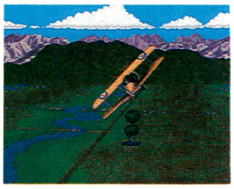
ゲームの舞台は、第一次世界大戦中のヨーロッパ。キミは複葉機キャメルに乗りこみ、つぎつぎに課せられる34のミッションを成功させなければならない。ミッションには、敵戦闘機との空中戦、上空からの爆撃、機銃による地上攻撃の3種類がある。すべてのミッションをクリアーして、大空の英雄となれ！

## 与えられた任務を遂行するのだ!!

このゲームの舞台となるのは、第一次世界大戦中の大空。キミの使命は、空軍のパイロットとなって困難な任務を遂行することだ。

キミに与えられるミッションは、大きくわけて3種類に分類でき、全部で34もあるのだ。ゲームが進むと、複数のミッションがひとつの大きな作戦になっている場合もあるぞ。各作戦のスタート時には5人のパイロットのなかからひとりを選択できる。作戦を成功させると、パイロットの階級がひとつ上がり、能力値がアップするのだ。愛機キャメルで大空狭しと飛び回り、撃墜王をめざすべし。

### 敵を撃破せよ!



⬆敵機をみごと撃墜したぞ。これでこのミッションは成功。

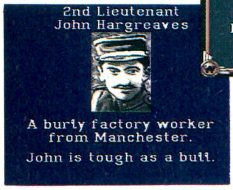
### 墜落してしまうと…



⬇急降下しすぎて地表に激突。情けなや。

⬆敵の機銃で狙い撃ちされてしまった。

⬇各ミッションで、まずはじめにすることは、パイロットの選択だ。今回の任務は彼にまかせたぜ。

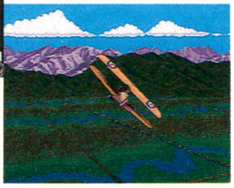




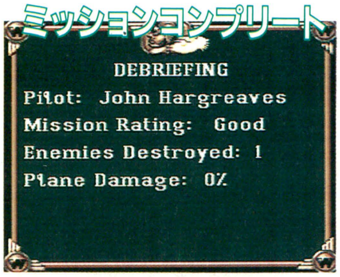


⬆指令内容が表示される。ゲーム中のメッセージはすべて英文だぞ。英語の勉強にもなるね。

⬇いよいよ作戦開始だ。ウデが鳴り、鼓動が高まるこの瞬間。ミスは決して許されないのだ。



### ミッションコンプリート




⬆ミッション終了後、破壊した敵の数や、自機のダメージなどが表示されるのだ。

### ホントに雲の上に



⬆空の男は空に還っていった。彼の死を悼む間はない。つぎの任務が待っているのだ。

## キミの分身となる華麗なるヒコーキ野郎たち

5人のパイロットたちの初期能力値はまったく同じだ。無事に作戦を成功させたパイロットにはボーナスポイントが与えられ、能力をアップさせることができる。戦場を生き抜くためには、パイロットを成長させることが大切だ。




⬇上のゲージ分のポイントを、下の4つのパラメーターに自由に振り分けられるぞ。




⬆5人を均等にパワーアップしていくと、ひとりが死んでも大きな痛手とならずにすむ。

### 4つのパラメーターについて

**Flying**
自機の旋回・上昇能力に関わる。空中戦では重要となるパラメーターなのだ。

**Shooting**
自機についている機銃の破壊力を上げる。中盤以降に出現する敵はカタいぞ。

**Mechanics**
この値を上げれば、機銃の連射速度と自機のトップスピードが上がるのだ。

**Stamina**
自機の耐久力。この値が高いと、敵の攻撃で受けるダメージが小さくなる。

### パイロットはこの5人だ




### 撃墜王をめざせ

# 34の苛酷なミッションが待っているぞ!

キミに課せられるミッションは、全部で34。空中戦、爆撃、地上攻撃の3種類がある。各ミッションは、それぞれに必要な条件が設定されており、その条件を満たせばクリアーとなるのだ。爆撃と地上攻撃では、攻撃目標を破壊できずに通過してしまっても、一度だけやり直すことができるぞ。ただし、空中戦は1回きりなので慎重にやるべし。

## DOG FIGHT

ドッグファイト、すなわち、戦闘機どうしの空中戦のミッションだ。ゲームが進むと、出現する敵機の数が3機まで増え、性能やカタさも上がるぞ。規定数の敵を撃墜するか、一定時間撃墜されなければクリアーとなる。勝てないと思ったら、逃げまくるのも戦法のうち。



⬅空中戦の基本は、相手の後ろを取ること。操縦テクをみがけ。



➡敵機の動きはなかなか速い。背後に回られないように注意。



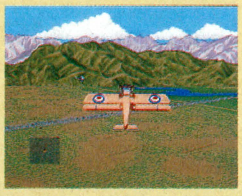
⬅敵機の後ろを取った。あとは地獄に送るだけ。

間一髪!



⬆敵機と接触しても、パイロットは死亡、任務失敗となる。

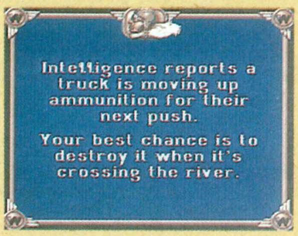
急速反転だ



⬆敵の攻撃をかわしたり、反転した敵を追撃するのに有効。

## STRAFING

機銃で地上の標的を破壊するのがミッションの目的。規定数の敵を破壊すればミッションクリアーだ。とにかくスピードが速いので、一瞬たりとも気が抜けない。敵の出現位置を覚えて確実に撃破しよう。戦車やトーチカは攻撃をしてくるので、撃ちもらすと厄介なのだ。




⬆低空飛行で地上を攻撃。もっともスピード感にあふれたミッションなのだ。

攻撃目標捕捉!



⬅標的に執着し過ぎて墜落しないように注意。



やったぜ命中!

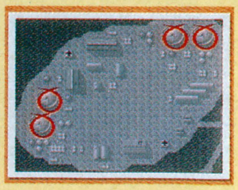
### 標的はコイツらだ!!



軍用トラック　戦車　トーチカ

## BOMBING

ボミング(ボンビングと読むなよ)とは爆撃のこと。地上の攻撃目標に爆弾を投下して破壊するのがクリアー条件だ。ミッションが進むと、攻撃目標が小さくなっていく。より正確な爆撃が要求されるのだ。爆弾投下のタイミングをつかむことが任務成功へのカギになるぞ。



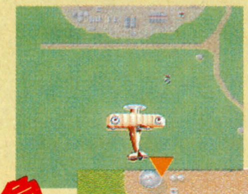
➡写真をよく見て標的とまわりの地形を覚えよう。

対空砲火に注意せよ



⬆地上の砲台からは、激しい砲撃が。自機の高度を上げれば避けやすいぞ。

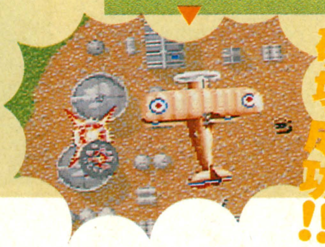
目標発見



急降下!



破壊成功!!



### 空の勇者には名誉の証を




➡特定のミッションを優秀な成績でクリアーすると、勲章が授与される。

### パスワードでコンティニュー



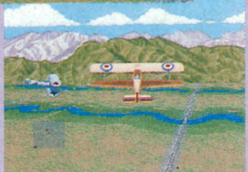

⬅任務に失敗しても、不屈の闘志で再開だ。

## なるほどお得な耳より情報

このゲームには、便利な隠しコマンドがあるぞ。タイトル画面で、Lボタン、Rボタン、✚ボタンの上を押しながらスタートしよう。上昇、下降の操作が逆になって、✚ボタンの上で上昇、下で下降となるぞ。操作方法がわかりやすくなるってわけ。もうひとつ、さらに便利なコマンドもある。やはりタイトル画面で、Lボタン、Rボタン、✚ボタンの下を押しながらスタートすると、空中戦のときにレーダーが表示されるのだ。これはありがたいぞ、ホント。




⬅タイトル画面でコマンドを入力しよう。



➡画面の左下にレーダーが表示されるぞ。




**ONE POINT**

熱狂的なフリークを生んだ名作3DRPGが、PCエンジンでも遊べるようになったぞ。

# PCエンジン版が登場だ ウィザードリィV

PCエンジン | RPG | スーパーCD・ROM²
ナグザット　発売中　7400円

パソコンで大ヒットしている、本格派3Dダンジョン RPGの『ウィザードリィ』シリーズ。その第5作目である『ハート オブ ザ メイルストーム』が、PCエンジンに移植されたぞ。その移植度は極めて高く、パソコン版にハマッた人でも十分に満足のいく出来になっている。もちろん、難解(いじわる?)で知られている謎解きやイベントの数々も健在だ。また、スーパーCD・ROM²ならではの美しいグラフィックや臨場感を高めるためのナレーションなどの、オリジナルの要素も加えられているのだ。

## ゲートキーパー探索が冒険者の使命だ

プレーヤーの目的は、邪悪な魔女によってメイルストームの中心に捕らえられている偉大な魔法使い、ゲートキーパーを救い出すこと。このメイルストームの中心というのは、当然のごとく迷宮の奥深くに存在している。地下8層以上にもおよぶ迷宮には、冒険者の手助けをしてくれるNPCや、難解な謎解きが山のように待ち受けているのだ。ふつうのRPGのようなヒントはほとんどないので、最初のうちはのたうちまわりながらプレーすることになる。耐えろ。

### STORY

あらゆる文明と文化の中心都市、リルガミン。魔法が発達したこの都市には、偉大なるひとりの魔法使いがいた。その名はゲートキーパー。ゲートキーパーは、あらゆる高位魔法の使い手として、このリルガミンを数百年に渡って守護してきた。ところが、彼の弟子であった魔女、ソーンが彼を裏切った。ソーンは、世界を崩壊させてふたたび自分の望む世界を造り上げるために、ゲートキーパーの持つ力の秘密を欲しがった。そして、その秘密を知ったソーンは、ゲートキーパーを異次元とこの世界との結び目の中心につき落とし、封じ込めてしまったのだ。ソーンの野望は果たされてしまうのか!?



## 冒険の拠点 リルガミン城

冒険の拠点は、『ウィズ』をプレーしたことのある人にはおなじみの、リルガミンの城下町だ。相変わらずぼったくり商売をしているボルタック商店とカント寺院、それにギルガメッシュの酒場に何度も立ち寄りつつ、冒険者の宿で体力を回復しよう。







冒険者の宿




ギルガメッシュの酒場




ボルタック商店




カント寺院

## ユーティリティーは便利だぞ

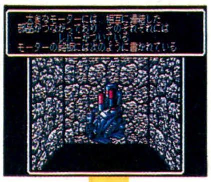
PCエンジン版のオリジナルであるユーテリティーのコマンドでは、CD音源を使用するかどうかや、ナレーションの有無などの設定ができる。また、パスワードを使って、友だちのキャラを転送することもできるぞ。



# イベントや謎解きがたーくさんあるのだ

このPCエンジン版『ウィザードリィV』は、『I～IV』に比べると、格段にイベントや謎解きが多い。ここでアイテムを拾って、それをあっちで交換して……といったややこしいイベントが山ほど出てくるのだ。また、機械を作動させるためのコマンド入力なんかもあって、ちょっとパズルめいたところもある。ただし、ひとつでもまちがえると、当然のように罠が待っていたりするわけ。ほんとにシビアなのだ。トホホーイ。

## 動力室



⬅なにやら機械めいたものが。これを止めないと先に進めない。



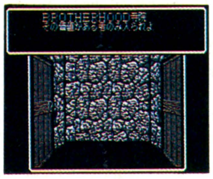

⬆ややこしい動作をくり返すと、モーターを止めることができるのだ。

## 城内移動装置



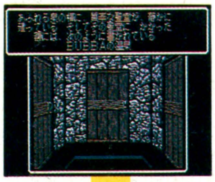
➡アイテムがないとダメ。まずはトークンの入ったバックを捜そう。

## ブラザーフッド寺院

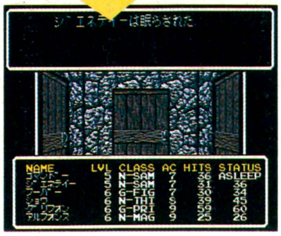


⬅証がないと門前ばらいする寺院。けっこうケチだ。入れてくれよ。

## BUBBAの温泉



⬅迷宮のなかに温泉があるのだ。話のタネに入ってみよう。



⬆眠らされてしまう。でも、何度も潜っているといいことが……。

## NPC(ノンプレーヤーキャラクター)との交渉も大切だぞ

ダンジョンを歩いていると、突然現われて話しかけてくるキャラクターたちがいる。それがNPCだ。彼らとは当然戦うことだってできるし、そうしなきゃならないやつもいるけれど、できれば友好的に話しかけてみたほうがいい。彼らはたいてい重要なアイテムや情報を持っているからだ。謎解きのヒントをくれることだってあるぞ。



⬅このおっさんは重要なアイテムを持っているぞ。ぜひ購入しよう。



➡スパークのアヒルは物知りなのだ。いろいろ聞いてみよう。




⬆寺院の僧侶はあまりしゃべってくれない。僧侶の魅了の呪文をかけろ。

## 宝箱の罠も増えたぞ

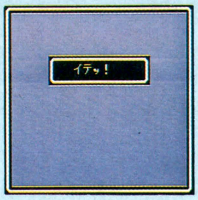
敵を倒すと出現する宝箱には、ほとんどの場合罠が仕掛けられている。盗賊を連れていないと開けるのに失敗することが多いので、必ず盗賊を連れていこう。罠は全部で15種類。地下1階でも全員が死んでしまう罠に当たることもあるので、盗賊のレベルが上がるまで開けないほうがいいかも。




⬆ほんとに陰険な罠が多い。いきなりみんな石になったりするのもあるのだ。

## ダンジョン内のトラップもある

宝箱だけでなく、ただ歩いているだけで引っかかってしまう罠もたくさんある。暗闇のなかの罠や、入っただけで死んでしまう部屋もあるぞ。セーブをこまめにして、慎重に歩き回ろう。マップもちゃんと作るようにしようね。




⬅暗闇ではすぐにどこにいるかわからなくなる。マッピングしろ。

## 戦いをより有利に進めよう

いままでの『ウィザードリィ』シリーズを知っている人ならわかると思うけれど、このゲームでの戦いは直接攻撃と呪文とのコンビネーションが非常に大切なのだ。しかし、レベルの低い魔法使いは、ろくな攻撃呪文を持っていない。最初のうちは、眠りの魔法カティノで敵を眠らせて、あとの攻撃は前衛にまかせる戦法が有効だぞ。また、『V』では、盗賊は身を隠すことによって奇襲攻撃ができるし、後衛のキャラクターも弓などの射程の長い武器を使って直接攻撃に参加することができるようになった。ただし、敵もこちらと同じように後衛を直接攻撃してくるので、十分注意しよう。とりあえず、全員がレベル6になるまでは1階で戦って力をつけること。宝箱は、全員の体力が50ポイントを越えるまでは極力開けないようにしよう。3階以降は敵が極端に強くなるぞ。

### 実録・奇襲のできるまで




➡まずは敵の目から隠れる。

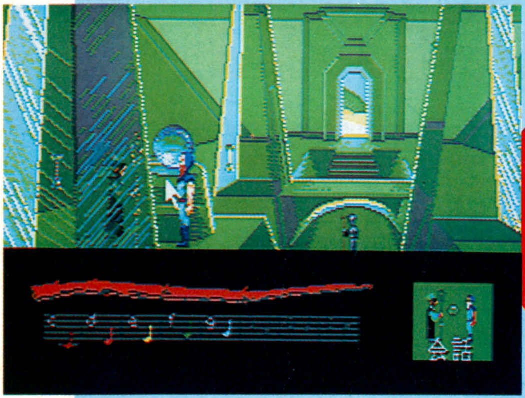



⬅このとおり。後衛からも奇襲攻撃ができるのだ。

### お待ちしてます♡



⬅➡きれいどころも勢ぞろいだぞ。




**ONE POINT**

パソコンから移植された、幻想的なアドベンチャー。メロディーを聞きとって魔法を使うのだ。

# 米国産のゲームはシブい
# LOOM

| PCエンジン | アドベンチャー | スーパーCD·ROM² |
|---|---|---|
| | ビクター音楽産業　発売中　8000円 | |

オリジナリティーあふれるゲームを出し続けているルーカスフィルムが、またまた変わったアドベンチャーゲームを発表。その名も『LOOM』。LOOMとは部屋のROOMのことではなく、機織り人とか、機織り機という意味なのだ。このゲームでは、移動したり、ものを調べるなどの行動がすべてリアルタイムで表示される。それを見ているプレーヤーには、ハンパじゃない忍耐が必要だぞ。生っちょろい日本のゲームに慣れきった肉体には、とくに心地よい刺激となること請け合いのゲームだ。

## 才人ジョージ・ルーカスがあなたに贈るリリカル感動アドベンチャー

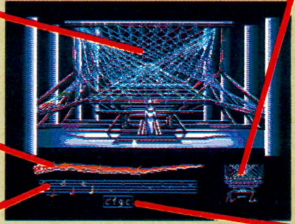
『LOOM』は、いちおうアドベンチャーゲームに分類されているけど、言ってみれば動く絵本みたいなもの。ふつうのアドベンチャーにある、"調べる"や"話す"などのコマンドはいっさいなく、画面上の決まった品物に矢印を合わせてクリックするだけだ。そのさい、4つの音階によるメロディーが流れることがある。このメロディーを入力することによって織物師ギルド秘伝のおまじないが使えるのだ。

### チャララ〜〜〜ララ




⬆BGMには、チャイコフスキー作曲の『白鳥の湖』が使用されている。ゲームに感動した純情少年は、CDも買うべし。

### シンプルな画面なのだ



**アニメスクリーン** 美しい風景に涙しよう。白い矢印は✚ボタンで動かすのだ。

**アイコンボックス** 白い矢印を特定の品物に合わせると、ここにクローズアップされる。

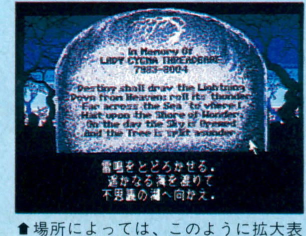
**糸巻き棒** これがボビンの命の綱だ。メロディーに合わせて各部が光るぞ。

**音階記号ワク** 音階がアルファベットで表示される。ただし初心者モードだけね。

**音階表** ボビンはゲームが進むにつれて新しい音階を覚えるのだ。

## STORY

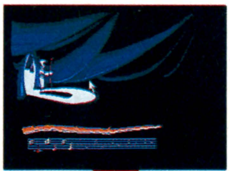
時は"大ギルド時代"。人々が自分たちの利益や技術を守るため、職種ごとにギルドという組合を作り、バラバラになって暮らしていた時代だ。そんななかで織物師ギルドの人々は、布地の上に不思議な力を持つパターン(模様)を織り込む方法を見つけ、ついに、糸と染料を使う代わりに光と音を操って魔法の力を発揮できるようになった。ところが、そのためにほかのギルドの人々から魔法使い呼ばわりされ、迫害を受けてしまう。そこで彼らは、のちにルーム島と呼ばれるようになる離れ小島に住み着き、俗世間との関係を絶つのだった。しかし、長らく続いた血族結婚で子供の死亡率が高くなり、島の住人は20人たらずにまで減少してしまう。そのときちょうど子供を死産で失っていたシグナ・グレッドベアは、聖なるルームにグレーの糸を織り込み、ひとりの赤ん坊を出現させてしまった。ギルドの長老たちはシグナを白鳥の姿に変えて島から追放し、赤ん坊のボビンを乳母のヘッチェルに託した。だが不幸なことに、ボビン誕生のときから始まった織物のパターンの混乱が拡がって、この世とあの世との調和が乱れ始めたのだ。そして、長老たちはとうとう、呪われたボビンの処分を決断したのだが……。



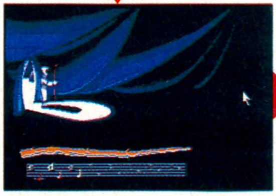

⬆場所によっては、このように拡大表示される場合もある。よく読もう。

### ちょっとの移動にもテクテク歩く

このゲームの特徴のひとつといえるのが、この独特な移動方法だ。ふつうのアドベンチャーゲームだったら、移動したい場所の文字なりアイコンなりを選ぶだけで、パッと移動できるよね。だが『LOOM』はそんなに甘くないぞ。移動するにしろ物を調べるにしろ、すべてその物にカーソルを合わせて、ボタンをクリックしなければならない。たとえば、ボビンを移動させたい場合、行きたい方向に矢印を合わせてボタンを押すのだ。すると、ボビンがそっちの方向に向かってテクテク歩き出す。このように、アメリカ産の硬派なアドベンチャーゲームは、こんなところも省略していないわけ。



⬅まず、進めたい方向に矢印を置いてみよう。



⬆Ⅰボタンを押せば、矢印の方向へ歩き出すわけ。もっと速く歩け。



⬆このように、無事歩けましたとさ。万事こんな具合に進めるんですな。

# 主人公ボビンはひとりぼっち。だが、心強い糸巻き棒がある。これさえあれば魔法なんぞオッペケペのカーだ

糸巻き棒というのは、織物師ギルドの長老アトロポスが持っていた魔法の杖だ。品物をクリックして得られるメロディーには、〝開ける〞〝染める〞〝怖がらせる〞など、数十種類の効果がある。これらをキチンとメモし、状況に合った魔法を使おう。そうしないと、あとになってまじないがわからず、先へ進めなくなりお手上げってことにもなりかねないのだ。なお、メロディーを逆さまに唱えると、逆の効果が現われることにも注意。

## 魔法のかけかた



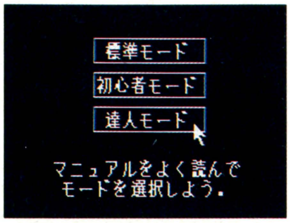


⬆では、おまじないのかけかたを伝授いたそうかな。エヘン！

⬅⬇緑色の枠料がグツグツ煮詰まっている。これをクリックすれば、物を緑にするメロディーが聞けるぞ！

ウォ〜成功だ



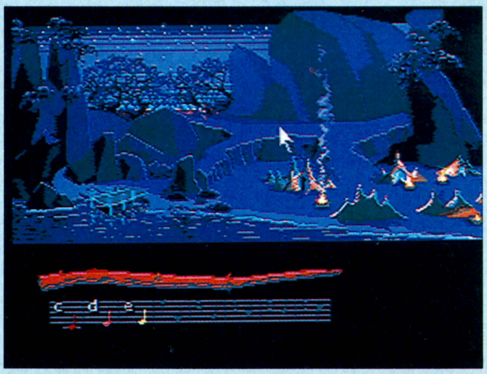




⬅ゲームの開始時に、3段階の難易度を選ぶことができる。達人モードでは、音階が表示されない代わりに、ほかにはない秘密のグラフィックが見られるのだ。

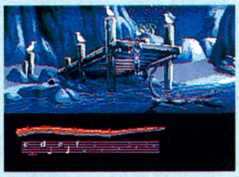
## ボビンのたどるファンタスチックな世界――

### ルーム島

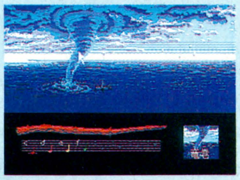
物語の始まりがこの孤島、ルーム島だ。ボビンをけむたがるアトロポスたちは、ボビンの乳母ヘッチェルに魔法をかけ、白鳥のヒナに変えてしまった。だがそのとき、どこからともなく魔法が発せられ、彼ら自身も白鳥に姿を変えられてしまった。ひとりぼっちになったボビンは、とりあえず島を出て、みんなのあとを追わなければならない。しかし、島の外に出るには、魔法の練習をしておかなければならず、外に出ても巨大な竜巻がボビンの行く手をはばむ。



⬅織物師ギルドの人々は、ルーム島の海辺にテントを張り、ひっそりと暮らしているのだ。

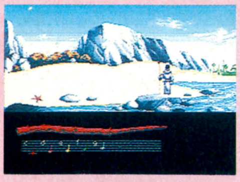


➡ここから大海原に乗り出す、船付き場だ。



⬅こいつが問題の大竜巻。どうすりゃえぇの。

### 浜　辺



⬅ここから行けるところは2ヵ所あるのだ。




➡どこもかしこもクリスタルだらけさ。

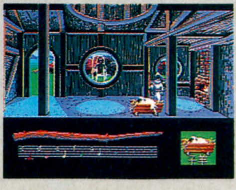
竜巻を乗り越えたボビンは、ガラス職人ギルドの都市、クリスタルの国に漂着する。ここには、未来を見通すことのできる水晶玉があるのだ。山の向こうには通せんぼをして進ませてくれない羊飼いたちがいるぞ。魔法を駆使せよ。

### 羊飼いギルド

広い牧場に羊を放牧して生計を立てているのが羊飼いギルドの人々だ。羊飼いのリーダー、フリースは、ボビンを呼んだのは自分だと明かす。なんでも、聖職者ギルドに10000頭分のマトンを届けなければならないらしいのだが……。



⬅ものが羊だけに、ぐっすり眠りこんでいる。

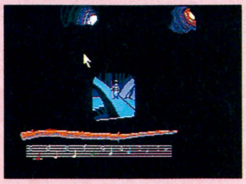


➡この子羊は病気なんだって。かわいそうに。

### ドラゴンの巣

竜なのよン



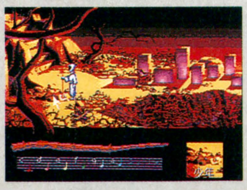



➡身のまわり数メートルしか見られないぞ。

メスドラゴンに連れ去られたボビンは、彼女の巣に閉じ込められてしまった。いまこそ、これまでに覚えたまじないを使うときかも。後半はちょっと複雑な迷路になっている。しかし、ここも魔法を応用すれば簡単に抜けられるぞ。

### かじ屋ギルド

聖職者ギルドの長、マンディブル主教は、最強の剣を刀かじに作らせているらしい。この主教こそ、悪だくみで世界を破滅に導こうとしている張本人なのではないだろうか。一刻も早くこんな企ては阻止しなければならないぞ。



⬅いつの間にか夕暮れ間近になっちまった。



➡こいつが主教なのだ。何を話しているんだ？




**ONE POINT**
球場の数が増え、両リーグを同時に進行できるようになった。『ベストプレープロ野球』の決定版。

# もう前作はいらない

## ベストプレープロ野球 スペシャル

本格的プロ野球シミュレーション『ベストプレープロ野球』の5作目が登場だ。今回もこれといったシステムの変更はないが、新しくドーム球場が新設され、両リーグ同時進行ができるようになったのだ。ほかにも、前作よりスキップモードの時間が短縮、グラフィックやサウンドの向上、データは最新版、といったファンにはたまらないマイナーチェンジが盛りだくさん。これぞ決定版というデキなので、前作を持っていない人はもちろんのこと、持っている人でもバッチリと楽しめちゃうのだ。

| ファミコン FC | シミュレーション | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | アスキー　発売日未定　7500円 | 2メガ |

# ベストプレーでホゲホゲモヒーン

プレーヤーは、監督としてペナントレースの優勝を狙うもよし、ビール片手にコンピューターどうしの試合を見るもよし。いろんな楽しみかたができるぞ。勝手にやってくんな。

| | 試 | 勝 | 敗 | 分 | 率 | 差 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| L | 90 | 59 | 31 | 0 | .656 | |
| H | 90 | 48 | 42 | 0 | .533 | 11 |
| B | 90 | 44 | 45 | 1 | .494 | 14.5 |
| M | 90 | 41 | 49 | 0 | .456 | 18 |
| Bu | 90 | 40 | 50 | 0 | .444 | 19 |
| F | 90 | 37 | 52 | 1 | .416 | 21.5 |

| L マジック30 | | | |
|---|---|---|---|
| 打率 .267 | 得点 442 | L - |
| 防御 3.11 | 失点 288 | H 10-8 |
| | 本塁 104 | B 9-9 |
| | 盗塁 46 | M 12-6 |
| | | Bu 15-3 |
| | | F 13-5 |

⬆勝敗表では、チーム打率や防御率のほかに、チーム別の対戦成績などが一目瞭然だ。

⬇投手成績が30傑まで表示されるのだ。こまめにチェックしよう。

| | 投手成績 | | 防御率 | 勝 | 敗 | セ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | かく | L | 2.27 | 14 | 1 | 0 |
| 2 | にしざき | F | 2.45 | 9 | 6 | 0 |
| 3 | いしい | L | 2.46 | 7 | 6 | 0 |
| 4 | わたなべと | L | 2.54 | 8 | 5 | 0 |
| 5 | たかむら | Bu | 3.17 | 12 | 4 | 0 |
| 6 | しばた | F | 3.30 | 9 | 6 | 0 |
| 7 | むらた | H | 3.33 | 11 | 4 | 0 |
| 8 | わたなべひ | L | 3.44 | 7 | 6 | 0 |
| 9 | ほしの | B | 3.47 | 11 | 7 | 0 |
| 10 | まえだ | M | 3.48 | 6 | 11 | 0 |

| | 打撃成績 | | 打率 | 安 | 本 | 点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | おちあい | D | .350 | 117 | 25 | 61 |
| 2 | たかぎ | W | .340 | 123 | 9 | 48 |
| 3 | レイノルズ | W | .325 | 121 | 13 | 51 |
| 4 | にしだ | C | .313 | 81 | 13 | 38 |
| 5 | こまだ | G | .301 | 101 | 16 | 43 |
| 6 | ひろさわ | S | .301 | 105 | 20 | 56 |
| 7 | ながしま | D | .292 | 106 | 20 | 54 |
| 8 | パウエル | D | .292 | 101 | 13 | 33 |
| 9 | やしき | W | .290 | 105 | 12 | 50 |
| 10 | パチョレク | T | .278 | 98 | 8 | 46 |

⬆野手のあらゆる打撃成績をベスト30まで見ることができるぞ。

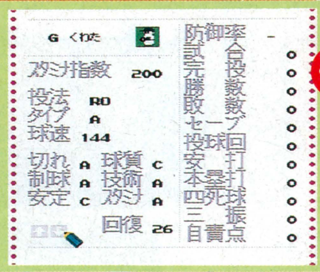
セ・リーグ　FILE

| チーム | 監督 | モード | 球場 |
|---|---|---|---|
| C | やまもと | SKP | 土 |
| D | たかぎ | SKP | 土 |
| S | のむら | SKP | 人工芝 |
| G | ふじた | SKP | ドーム |
| W | えじり | SKP | 人工芝 |
| T | なかむら | SKP | 土 |
| 延長 | 15回 | DH制 | なし |

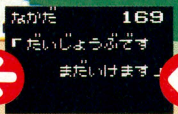
パ・リーグ　FILE

| チーム | 監督 | モード | 球場 |
|---|---|---|---|
| L | もり | MAN | 人工芝 |
| Bu | おおぎ | MAN | 土 |
| B | どい | COM | 人工芝 |
| F | どばし | COM | ドーム |
| H | たぶち | SKP | 人工芝 |
| M | やぎさわ | SKP | 人工芝 |
| 延長 | 12回 | DH制 | あり |

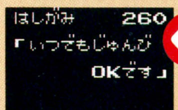
➡リーグデータでは、監督データ、球場データを見たり、イニング数や、DH制の有無を変更できるのだ。

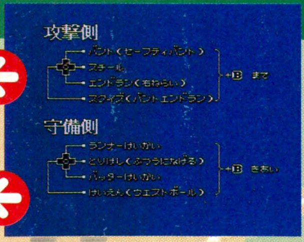



➡今年の桑田は安定度が低いということがわかる。でも、ほかの項目は一流。エースと呼ばれるわけだね。




⬆⬇選手に話を聞くことで調子がわかるぞ。

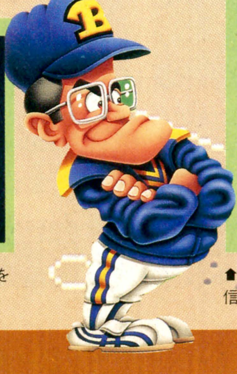


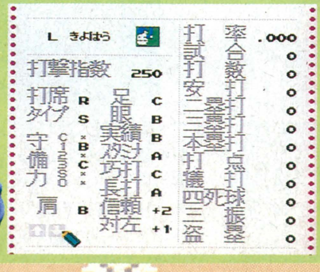




⬆攻撃時と守備時、それぞれ出せるサインは4種類。よく考えて出そう。

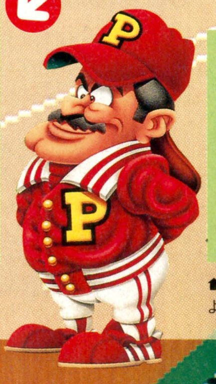
| S チーム | | | | P | にしむら |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | P | おかばやし |
| 4 | パリデス | R | あらい | P | たかの |
| 9 | とましの | R | はしがみ | P | いとう |
| 2 | ふるた | R | すみふじお | P | たかつ |
| 6 | いけやま | R | どばし | P | いしい |
| 3 | ひろさわ | R | さくらい | P | なかもと |
| 5 | ハウエル | R | なかにし | P | にうら |
| 7 | はた | R | やえがし | P | かなざわ |
| 8 | いいだ | R | じょう | P | すみみつお |
| P | ×××× | | | P | ないとう |

⬆まずチームデータで見たいチームを選べ。んで、見たい選手を選べ。






⬆さすが、燃える男でチャンスに強い清原。信頼度は＋2でしかも長打力がA。すごい。



| W えじり | | |
|---|---|---|
| タイプ | 攻撃 | 守備 |
| 投手交替 | 完投 | 継投 |
| 選手起用 | 実績 | 調子 |
| 打順の組替え | 多い | 少ない |
| バント策 | 多い | 少ない |
| エンドラン策 | 多い | 少ない |
| 盗塁策 | 多い | 少ない |
| エースの信頼度 | 高い | 低い |
| 抑えの信頼度 | 高い | 低い |

⬆大洋の江尻新監督。監督のタイプによって作戦のたてかたもわかるのだ。

## ドーム球場が完成!!

今度の『ベストプレー』は球場が3種類。人工芝の球場と土の球場に加え、ドーム球場が新設されたのだ。3種類の球場は、それぞれ広さやエラーの出る確率が違い、そういったことが勝敗の行方にも大きく影響してくるので要注意だ。




⬆センター122メートル、両翼91メートル。ドキドキワクワクする広さだ。





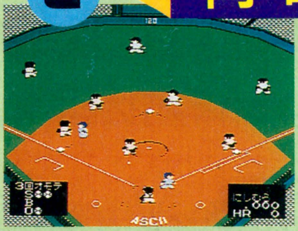


⬅⬆前作でおなじみの2球場。土の球場は人工芝の球場に比べて、内野手がエラーしやすくなっているのだ。

## 両リーグ同時進行!!

前作まではセ・リーグかパ・リーグのどちらかしかプレーできなかった。しかーし、今度の『ベストプレー』は、セ・パ両リーグを同時に進行させることができるようになったのだ。これで、両リーグを同時にプレーするために、2本ソフトを買ったり、ターボファイルを使っていちいちデータを移しかえたりという苦労は、もうしなくてもいいわけだ。ペナントレースが終了すると、各リーグの優勝チームどうしで日本シリーズができる。そのときのデータは、ペナント終了時点のものだぞ。

**セ ◀ 同時だ ▶ パ**



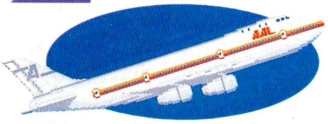

⬆セ・リーグは土の球場が3つもあるので、ザル守備じゃ泣きを見るぞ。



⬆パ・リーグは、DH制を採用しているので、豪快な野球が楽しめるのだ。

## 日本シリーズ第1戦 IN甲子園

観客動員数 55000人



1シーズンを通してプレーしてみたら、激戦のペナントレースを制したチームは、セリーグが阪神、パリーグは西武だったのだ。実際の日本シリーズはどことどこの対戦になるかわからないけど、このまま日本シリーズをシミュレートするぞ。舞台は甲子園。西へ行け。

### プレーボール 先発投手 のだ VS わたなべひ



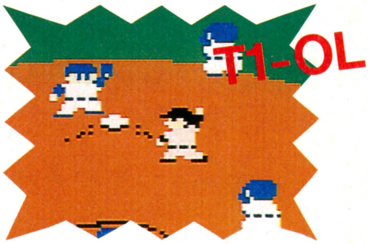

⬆先発投手は阪神が野田、西武が渡辺。両チームともエースをぶつけてきたぞ。

### 1回ウラ 0—0 両投手見事な立ちあがり



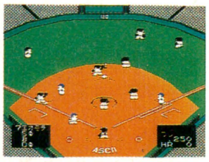

⬆さすがエースどうしの対決。初回は両投手が三者凡退とすばらしい立ちあがり。

### 4回ウラ 1—0 オマリー先制の一発

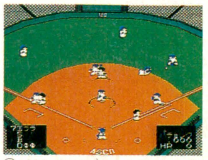



⬆それまでパーフェクトピッチングの渡辺から、3番オマリーが先制アーチ。

### 7回 2—1 ラッキーセブン



➡辻のタイムリー2塁打で同点だ!! なんか西武が勝ちそうなフィールがするぞ。

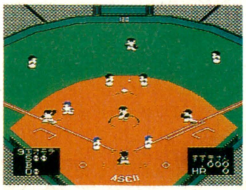


⬅その裏、阪神もパチョレックが適時打を放つ。やっぱり阪神が勝つな。

### 9回オモテ 2—2 たむら投入



➡野田が連打され、同点になったところで田村にスイッチ。

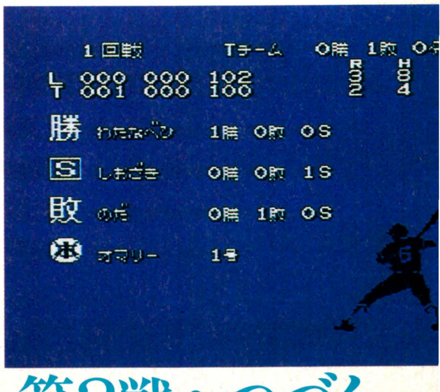


⬅代打鈴木健が逆転打。つづく森はゲッツーでこの回は1点どまり。

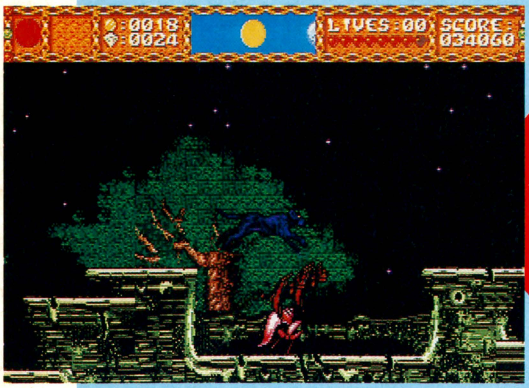
### 9回ウラ 2—3 しおざきGO!




⬆いよいよ潮崎の出番。キメ球はウッドボール(んなわけはない)? 最後は三振でピシッと締めてゲームセットきまり。




**第2戦へつづく**



ONE POINT

5種類の変身を使いわけて突き進むアクションゲーム。変身していられる時間は3分間だけ。

# 変身時間は3分だ

## シェイプシフター
### 魔界英雄伝

| PCエンジン | アクション | スーパーCD・ROM² |
|---|---|---|
| | ビクター音楽産業　9月29日発売　7400円 | |

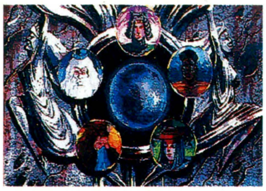
最近同じようなアクションゲームばかりで嘆いているあなたに朗報。ひとくせもふたくせもあるゲームが発売されるぞ。その名も『シェイプシフター』。

このゲームの特徴は、主人公が変身できることだ。変身できるのは、豹、サメ、岩石巨人、ドラゴン、最後の戦士の5種類。この5体には、ジャンプ力があったり、力が強かったり、泳ぐことができたりとそれぞれ特徴があるのだ。プレーヤーは、その場その場に応じて、どのキャラクターに変身すればベストかを考えつつ進んでいくのだ。

## ファイブリングを捜し出せ!!

むかしむかし、人々は5人の魔術師がそれぞれ持つ5つの不思議なリング、すなわちファイブリングのもとで平和に暮らしていた。そんなある日、3人の悪人に5人の魔術師が捕まったうえ、ファイブリングまでが奪われてしまった。

主人公の目的は、3人の悪人に奪われたファイブリングを取り戻してくることなのだ。さあ、パットをとって、レッツゴー!!



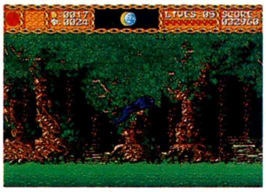
⬅この人たちが5人の魔術師。さらわれるなよな。



⬅この3人がさらってった連中だ。こわそうだね。

## シェイプチェンジで突っ走れGO!

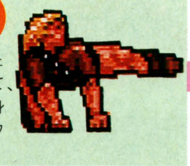
変身能力は、捕らわれた魔術師を助けると得られるぞ。また、変身するときには、そのキャラクターによって、決まった個数のジェムが必要になる。ジェムは敵を倒すとランダムに出現するぞ。

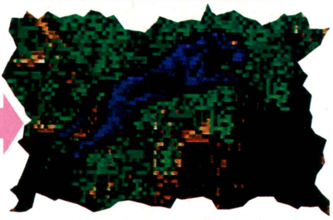


⬅豹なのでこんなにジャンプできる。ヒョー!!

変身

主人公は、ジェムの力によって、3分間だけ変身できるのだ。ウ○トラ○ン?





## 町は戦士のオアシスなのだ

主人公のスタート地点であり拠点でもあるのが町だ。町には、武器や防具を買えるところや、体力を回復してくれるところ、セーブやロードをしてくれるところまであるのだ。お気軽に利用してね。



⬅町はこんな感じ。町のなかはエレベーター完備。



⬅ここでは、武器に魔法をかけてくれるのだ。




⬅この町の大臣。強そうだなあ。

### 買える武器は3種類










## ステージ2までを紹介だ

ファイブリングが盗まれたため、森に巨大グモが住み着いて、町の外へ出ることができない。主人公の最初のクエストは、そいつを退治することだ。体力に気をつけていれば楽勝だぞ。サクサク進もう。



⬅大臣の頼みだ、こころよく引き受けよう。

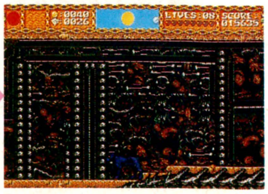


ステージ1のボス
巨大グモ登場



⬅洞窟のなかだ。フライがうっとうしいなあ。



⬅やったー!! ついに変身可能になったぞ。




**ONE POINT**
対戦プレーが楽しいドッジボールゲーム。要所要所に盛り込まれたビジュアルが興奮を誘うぞ。

| PCエンジン | スポーツ | Huカード |
|---|---|---|
| | ハドソン　発売中　6500円 | 4メガ |

## 弾平が捕る、投げる、戦う
# 炎の闘球児 ドッジ弾平

大人気マンガ『炎の闘球児 ドッジ弾平』が、今度はPCエンジンのゲームとして登場だ。このゲームでは、単純にドッジボールの試合を楽しむVSモードと、弾平のチームを徐々に強くして日本一に導くストーリーモードの、ふたつのモードが楽しめるぞ。

もちろん、VSモードでは対戦プレーが可能。また、試合中はビジュアルシーンがどんどん挿入されるぞ。なかでもショットが撃たれた直後のビジュアルシーンは、狙われた選手がアップになるので、当たるかキャッチするか、興奮の瞬間が楽しめるぞ。

## ふたつのモードで遊べるぞ

このゲームには、ストーリーとVSのふたつのモードがある。どちらもドッジボールの試合の方法はいっしょだ。VSモードでは、弾平のいるたまがわチーム以外のチームを使うこともできる。たまには脇役の選手で遊ぶのもいいかもね。



⬅VSモードでは8つのチームから好きなチームを選べる。



➡どのモードでプレーするかこの画面で決定するのだ。


➡ストーリーモードではマップ画面上を移動して試合場へ。

## メンバーを選んでいざ勝負

試合が始まるまえに、出場するメンバーを選択しよう。このとき、メンバーのポジションも自由に設定できるぞ。選手の能力を見きわめて、レギュラーポジションを決定しよう。選手によって体力やショットの力に違いがあるぞ。


⬅さて、あとひとりの選手を誰にしようかな?

### ステータスはこう読め

選手には、スタミナとシュートのふたつのステータスが表示される。スタミナはボールをキャッチするたびに、シュートはショットを撃つたびに少しずつ減っていく。スタミナのある選手は内野に、スタミナはないが強いショットが撃てる選手は外野に向いているぞ。




## 白熱のバトルをスーパーショットで勝ち抜こう

ストーリーモードの目標は、弾平のチームをドッジボール大会で日本一にすることだ。チームを強くするには、弾平の父が残した、"5つの神器"を集めなければならない。マップ画面で情報を集めろ。


⬅おいおい、こんなショット、いったいどうやればキャッチできるんだよ。避けるが勝ちかな?





⬅試合の基本画面はこれ。矢印の選手が狙われている。


➡相手がショットを撃ってきた。キャッチできるか!?


⬅ストーリーモードでは5つの神器を集めながら進む。ひとつめは弾平のお母さんが持っていた。

### スーパーショットを撃て

ショットを撃つときには画面にレベルメーターが表示される。うまくメーターが右端いっぱいのときにボタンを押すと、選手によっては強烈なショットが撃てるぞ。


⬆このレベルメーターは左端から右端、そして左端へとす速く動くのだ。


⬆これが弾平の親友、珍念のスーパーショットだ。威力はバツグンだぞ。

### 避けるのも作戦

ショットが撃たれると、狙われた相手選手のアップになる。このとき、選手をボールの軌道の正面に立たせてIボタンを押すと、ボールをキャッチできるぞ。ダメージを受けたくなければ、ショットを避けるのも作戦のうちだ。



⬆どんなタイミングでキャッチしても、少しはダメージを受けてしまうのだ。




ONE POINT

RPGとアクションの要素を含んだアドベンチャーゲーム。ふたりの王子の冒険活劇なのだ。

# ドタバタ(死語)アドベンチャー
# カエルの為に鐘は鳴る

『カエルの為に鐘は鳴る』という一風変わったアドベンチャーゲームが発売されることになった。どこが変わっているかというと、ジャンルはアドベンチャーだが、RPGやアクションの要素も入っているというところ。要するにごちゃまぜゲームなのだ。ごちゃまぜといっても悪い意味ではなく、RPGならキャラクターを育てる楽しみ、アドベンチャーなら謎を解く楽しみと、それどれのジャンルのおいしいところが入っているぞ。ストーリーは、はちゃめちゃにイカすものになっているのだ。

| GB ゲームボーイ | アドベンチャー | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | 任天堂 発売中 3900円[込] | 4メガ |

## 熱血漢王子の冒険なのだ

主人公のサブレ王国の王子と、カスタード王国のリチャードは、何につけてもライバルどうし。ある日、絶世の美女とうわさされるティラミス姫がさらわれてしまった。ふたりは、先を競って姫を助けるために旅立つのであった。




➡何ー！ ティラミス姫がさらわれた？ すぐに助けに行くのだ。



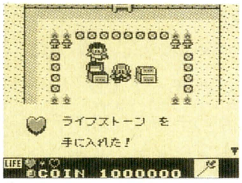



➡何度やっても主人公はリチャードには勝てない。

## ステータスアップはアイテムで

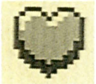
キャラクターのステータスは、セイントストーンを取ったときにしか上がらないぞ。そのセイントストーンには、ライフ、パワー、スピードの3種類があるのだ。アイテムを捜してパワーアップだ！

### これでステータスアップ



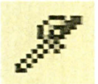

➡これがセイントストーンのひとつ、ライフストーンなのだ。

### ●ライフストーン



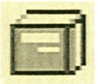
ライフが1個増えるセイントストーンなのだ。

### ●青銅の剣



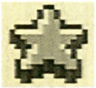
弱い敵なら吹き飛ばしてしまう。攻撃力も上がるぞ。

### ●日記帳



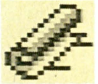
セーブができる。いままでのストーリーもわかる。

### ●パワーストーン



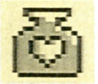
攻撃力が上がるセイントストーンなのだ。重宝するね。

### ●マップ



島の全体マップを見ることができるのだ。とっても便利。

### ●回復のワイン

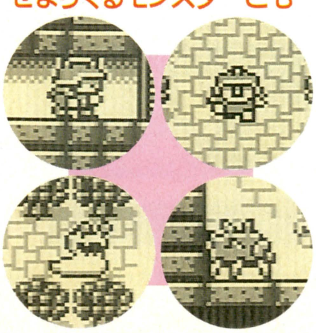


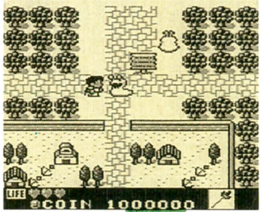
ライフが3つ回復するのだ。1本だけしか持てないぞ。

## 戦闘はオートバトルなのだ

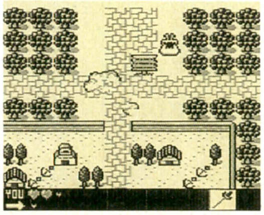
敵との戦闘は、オートバトルになっているのだ。敵に接触すると、自動的に攻撃と防御をくり返し、どちらかのライフが0になるまで続くぞ。ベリーイージーなのだ。

### せまりくるモンスターども






➡まずは、モンスターにさわるのだ。戦闘開始だ。



➡あとは、勝手にやってくれる。高みの見物ってやつ。

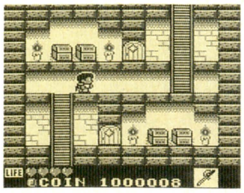
### 簡単にカタがつく

## さまざまなイベントが起こるぞ！

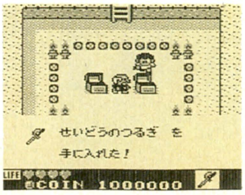
最初のほうは、そんなに難しい謎解きはないのでつまることはないだろう。でも、つまっちゃって先に進めないよーっていう人は、もう一度くまなく歩いてみよう。きっと道が開けると思うよ。



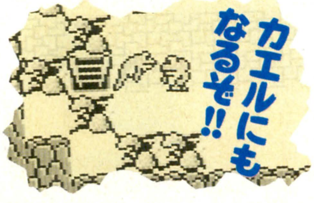

➡なんでもお金で解決。なんてったってお金持ちなんだもん。




➡ダンジョンや建築物のなかは、横から見た画面になるのだ。




➡青銅の剣だ。これで、弱い敵なら一発でやっつけられるぜ。




MEGA DRIVE
DDS520システムで、冒険世界は平面から立体へ。
驚きの立体感で探検開始！
皇帝の財宝は、メルカトル島にあるという。
この情報は、一緒に旅をするプチデビルのフライデーから教えてもらった。おっと、オレはトレジャーハンターのライルだ。よろしくな。
でも、おかしな同業者もお宝を狙っているらしい。
さあ、目も眩む宝の山めざして、
バーチャルアドベンチャーに出発しようぜ。
DDS 520
Diamond Shaped Dimension System
※DDS520：菱形で構成された3次元空間システム
立体感のある絵を描くと、立方体はひし形の四角の組み合せになるよね。「DDS520」プログラミングシステムは、このひし形でマップを構成する画期的なシステムなのだ。だから、"ランドストーカー"の世界も今までのゲームでは体験できなかった立体視覚効果が可能になったんだ。つまり、高さと前後感をリアルに表現した斜め45度見おろしの立体世界でゲームが展開するわけなのだ。
バーチャルアドベンチャー
LANDSTALKER
©1992 SEGA CLIMAX/SONIC
ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
16メガ
バッテリーバックアップ
10月発売予定 8,700円
立体視覚効果を可能にした「DDS520」システム！
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター
メガドライブ +1 プラスワン
ラッキーなトクダネ!!
人気ゲーム「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」がついてくる、お得な"メガドライブ プラスワン"に入っているアンケートハガキを送ると、抽選で200名様に、年末発売予定の「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が当たります
応募締切 1992年9月30日(当日消印有効)
大好評発売中
MEGA DRIVE
©SEGA


コンパチヒーローシリーズ
バトルドッジボール
シャッフルファイト



ファミリーコンピュータ
FAMICOM FAMILY
最強ロボの威厳を賭けろ!
空前絶後の4Pファイト!!
カーディアンワールドを守るため、ザクバラン帝国と魔獣機ガルシアスを倒すため、選ばれし巨大ロボ達が、全国統一と帝国打倒を目指して立ち上がった！歴戦のスーパーロボット達よ、大いなる力を発動させよ!!
みる
つかう
すてる
もどる
必殺
ひっさつわざを ひいた
ガルカス
ふはははは… のこり7まいのカードメタルがそろえば ガルシアスさまをふっかつさせる
きゅうきょくのまじゅうき
ことができる
へんきょうにある ちいさなくに アイザックで
ザクバランていこくのしんりゃくに たえかねたものたちが
たちあがろうとしていた
ビッグガルーラ
10月発売予定(予) ¥7,600(税別) バッテリーバックアップ
●最大4人まで戦闘可能なカード式国盗りボードシミュレーションゲーム。
●カードとサイコロを使った新しいタイプのバトルが50体の巨大ロボによって繰り広げられる！
●対戦モード：最大4人の対戦が可能。自軍のコマを生産・移動・強化させ、自分以外全ての首都を占領し、宿敵帝国軍の首都を占領しろ！
●キャンペーンモード：1P用モードだ。シナリオに沿って進行する！
●対戦モードのマップは、宇宙、荒野、孤島、谷。キャンペーンモードのマップは地上と宇宙の全7マップだ！
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO

本日発売、お店へ走れ!

# 緊急広告2



## ぎゅわんぶらあ 麻雀皇位戦 自己中心派

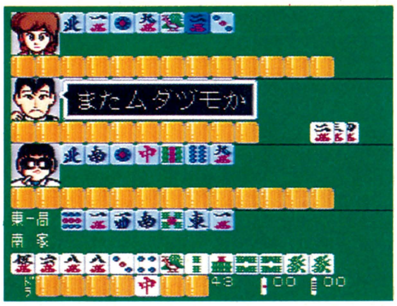
| SFC | 4人打ち麻雀ゲーム | パスワード コンティニュー付 |
|---|---|---|
| | パルソフト　9月25日発売　8,800円 | |

## 対戦相手は24人、強者ぞろいなのだ!

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」には、3つのモードがあってそれぞれ違う楽しみ方ができる。麻雀初心者はQ＆Aモード、腕に自信ありならシナリオのツアーモード。そして、とにかく本格派の4人打ちを遊びたい、というときは、フリー対戦モードだ。このモードで対戦相手に選べるキャラクターは、なんと24人！　スーパーファミコンの麻雀ゲームで、こんなにたくさんの個性豊かなキャラクター達と対戦できるのは「ぎゅわん自己」だけだ！　さて、君はこの24人を打ち負かすことができるかな？

⬇もちろん対戦相手は選べる。24人からよりどりみどり。




⬆4人打ちの画面はこんな感じ。キャラが喋るのが楽しいんだよね。

## この3人は特にチェックだぞ!



### 持杉ドラ夫(もちすぎドラお)

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」登場キャラクター中、技術、運共に最強のランク。コミックそのままの性格で、我が道を行く本格派雀士。



### 津見江ミエ(りちみえミエ)

運はあるけどいい加減、女の子にありがちなタイプ。きっちりリーチをかけてくるので、一発や裏ドラが多い。ちょっとずるい「チャイ」が必殺技。



### 店野真澄太(みせのますた)

腕はいいのになぜかツキがない、強気にでられない雀荘のマスター。正統派なので練習相手にはぴったりだけど、本気で勝負、にはちょっと役不足。

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」といえば、この3人を思いだす人も多いだろう。「ぎゅわん自己」ルールを知るためにまず、この3人から選んでゲームしよう。

ファミ通スペシャル広告

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



# 個性をつかんでやっつけろ!

とにかく「ぎゅわん自己」に登場するキャラは、みんな個性的なやつらばかり。
プレーしてると本物の人間相手でやってるみたいな気がしてくるのだ。

## ソニー君(ソニーくん)



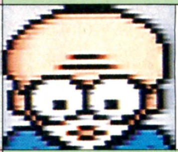
普通じゃないテをつくってくるので、孤立する。とはいえ技術は高ランク。

## 貧乏おやじ(びんぼうおやじ)



もとは金持ちだったのに麻雀ですべてをなくした男。ツキさえ戻れば、という夢を捨てきれない。

## 謎のじいさん(なぞのじいさん)



手が読めない、はかりしれない打ち方をする。ツキに見放されているので無駄ヅモが多い。

## 全自動の狼(ぜんじどうのおおかみ)



コンピュータオタクのデジタルな野郎。データ命の打ち手なので、けっこう苦戦させられる。

## 哭きのカバ(なきのカバ)



引きが弱いので、とにかくないてくる。ペースを乱されなければ、そんなに怖い相手ではない。

## ヤーメネーター



自分なりのデータを信じて突進してくる、サイボーグ戦士。なんどやられてもあきらめないしつこいタイプ。

## ブラックザンク



はっきりいって技術も腕もイマイチの迷惑雀士。医者としての腕はいいらしいが、守銭奴である。

## ゴッドハンド氏(ゴッドハンドし)



類まれなる運の強さ、神業の麻雀。ただし振り込んだり、ツモられたりすると動揺して力を失う。

## 勝ち過ぎの金蔵(かちすぎのきんぞう)



とにかく強運、負け知らずの男。技術はないので、弱気になって運がくずれるといっきにパワーダウン。

## 引若丸(ひきわかまる)



読んで字のごとく、引きの良さは超一流。速攻タイプなので親の時の連荘には注意。

## バッドハンド



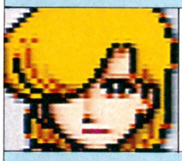
運がないので手が悪い。しかし、耐える麻雀になれているので、最終的にでかい手をつくることもある。

## CHON$^2$(チョンチョン)



雀プロのアイドル。かわいいだけのアイドルなので、麻雀はヘタ。完全な素人である。

## 迷彩レディー(めいさいレディー)



運、技術ともになかなかのテクニシャン。「迷彩レディー」は通称で、実はミエちゃんのお姉さんである。

## カリフォルニアレディー



アメリカ出身の大学生で選考は心理学。麻雀と人間心理の研究のため日本へ来た。

## クリスチーネM(クリスチーネエム)



女子高校生なのに麻雀の味を覚え、牌を握っていないと手が震えるほどの中毒患者になってしまった。

## テナリンズ/キムチ



おおらかな明るい麻雀を打つが、千点のみの「ぶっしゅん攻撃」で、場を乱しまくる。

## オクトパシーふみ



タコ麻雀に命をかける、日本タコ友の会会員001。日本中の雀荘をタコパワーで荒らしまくる。

## タコ宮内(タコみやうち)



麻雀のルールや役を知らずに打ち続ける、とんでもないタコプレイヤー。ただし引きが強いので要注意。

## 盲牌の渡辺(もうぱいのわたなべ)



まったく麻雀をわかっていない、盲牌のみの男。理解の範囲を越えた性格の持ち主。

## ババプロ



清一色でアガることに魅せられていらい、頭のなかはチンしかない。手の内がすぐばれるタイプ。

## 片チン大王(かたチンだいおう)



日本タコ友の会会長。その正体は謎に包まれている。一見まともだがその実……。

**まだまだ続く緊急広告!**



パルソフトテレホンサービス
☎東京03-5411-4387

PALSOFT

■アマゾネス・プロダクツを調べ続ける笙子……



●前号まで●ゲームの企画書を見せに新宿の源さんのところに出向いた茶畑。自信をもって見せたが、源さんの評価は厳しいモノだった。彼が言うには、茶畑の企画書はいろいろなゲームの要素を詰め込みすぎて、かえってその世界に広がりがなくなってしまっているという。アドバイスを聞いた茶畑は、企画を練り直してまたやってくると新宿をあとにした……。






●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのアルバイト。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！

●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。

●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。ハッキリ言って美人です。

●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの社員。ちょっとぬけてる女の子。茶畑にほのかな思いを寄せている……。

●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している!?

●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。




あれからずいぶん経ったし――少しは存美の男嫌いも治ってるかと思ってたんだけどなあ……
――それで……女ばかりの会社を作ったのか……
――存美はいったわ……男は女を利用することしか考えない――そのためには仕事とプライベートの区別さえ平気で踏みにじる最低の生物だってね……
………


PRESIDENT
アイコンか——
やっぱりダメだな！
見る話すはそれで
わかるとしても——
調べるとか戦う
とかってコマンドは
絵になりきらないよ！
同感です
ただ——
ただ？
画面の印象を大きく
変えるとすると——
従来のコマンド表示
そのものを変化させ
ざるを得ないんじゃ
ないでしょうか？


でもそれがアイコン
じゃあな……
GUIはもう古いよ！
10年まえの発想だぜ
それを超えるシステムを
誰も生み出せない———
それも事実さ！
キミはこの線で
もう少しやって
みてくれ
アイコンのデザイン
そのものを
もう少し検討してみて
くれないか
はい
GUIとは
グラフィカル・ユーザー・
インターフェースの
略語である
画面に表示する情報を
言語でなく
グラフィックに置き
かえることによって
MS-DOSや
ベーシックといった
コンピューター言語を
知らない普通の人間にも
コンピューターを
簡単に扱えるように
することがその目的であった
アップル社のマッキントッシュに代表される
アイコンとマウスによる操作が
現在もっとも洗練された
GUIだと評価されている

■アイコンがテレビゲームを変える!? 宮岡・岡崎両先生へのおたよりを。あて先編集部あそびじゃないの係まで






■特別にキャプテンファルコンの秘密を教えちゃうぞ!!


CRASH!!
特撮ショー
凶悪インベーダーだ
PUNCH
子供たちに手を出すな!!
KICK
キャプテンが許さない
正義は勝つ
FINISH
サインもあげよう
なに?いらない?
ホワ〜イなぜだ地球の少年
いいのかほっといて?
ムチャクチャになるぞ
SHOCK
まあうちでやってる遊園地だから
死人のひとりやふたりもみ消せるけど
おいおい
それよりもですねえ
話を本題に戻しましょうよ
はっ
そうそうだったわね
というわけで勝負よ
望むところだえーとえーと
カート
そうだカートで勝負だっ!!
キミたちはほしいだろっサイン!!
あんたちょっとだまってなさいよ
やかましいっ




■なんだか波乱の予感が……

こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタモ☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

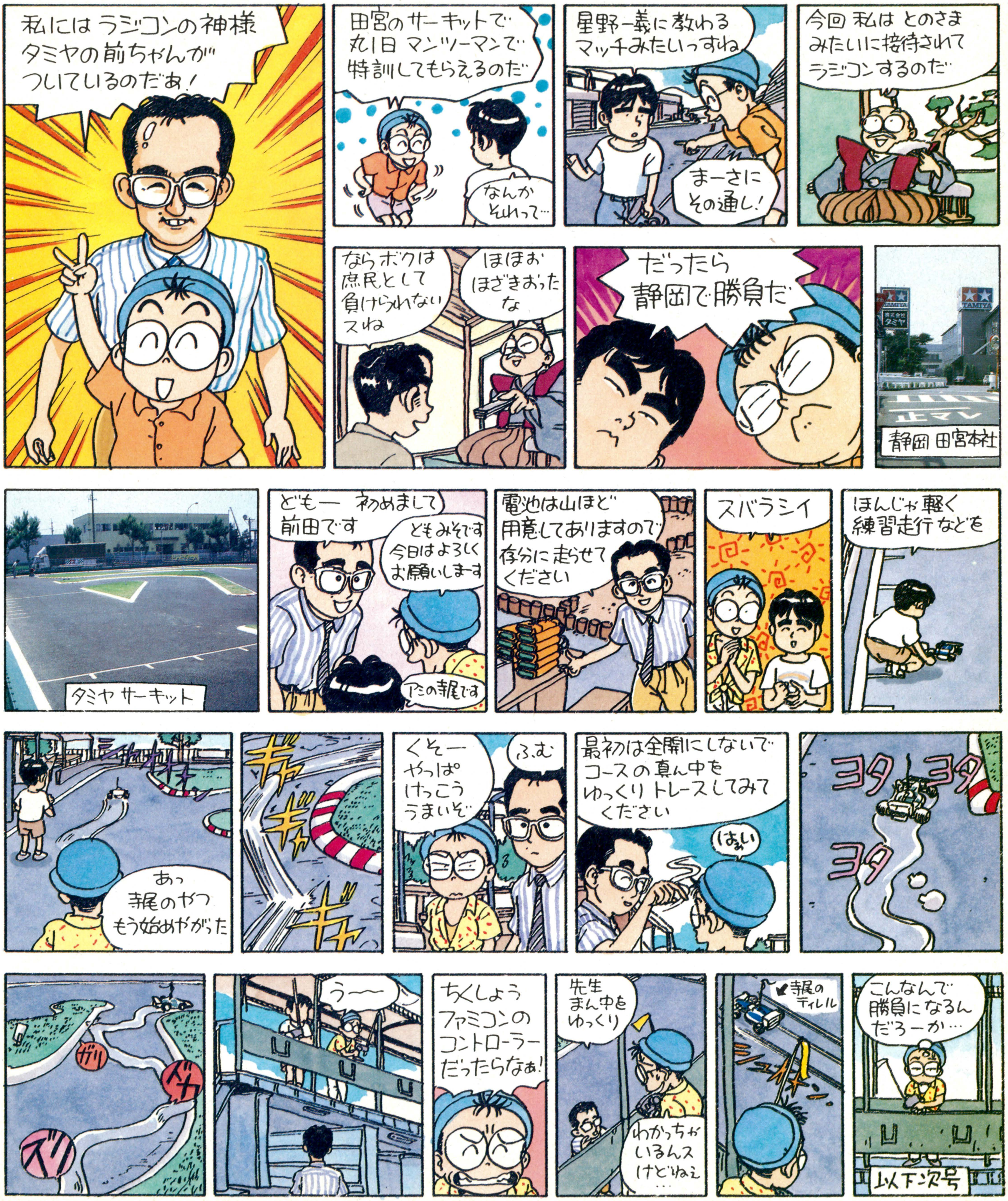
■鈴木みそ先生、田宮模型㈱様よりいただいたラジコンに挑戦するのだッ!!　の巻





あんたっちゃぶる80
大名ラジコンでバリバリ
田宮みそ
17年後　現在
出版社対抗のラジコンレースがあるんスけどみそさん出ません？
ラジコン
昔の決心などすっかり忘れラジコンどころか車の免許すら持っていない私だった
ラジコンかあ
遠い目
先生出場するなら田宮模型が一式くれるそうっすよ
えー!?
タミヤさんありがとう
車
ウィリアムズルノー
12000円
プロポ(送信機)
21800円
電池と充電器
5000円
まずは組まないとね
買った道具
ラジオペンチ
ニッパー
ドライバー
ピンセット
プラスチック用はさみ
8時間の悪戦苦闘の末
よし
よいでしょう
ヤマト発進！
ムイイイイ
ぐっ
ブイイイイイイイ
イイイイイイイ…ン
ありゃ？
なぜ動かん
モーターはまわってるのに…
3日後
ギギ
ネジしめが甘いんスよ
ネジ切りながら入れるんですよたぶん
シャ


ほら
やた
さっそく走らせに行こう
先生仕事は?
これも仕事
なるへそ
この引き金がアクセルで逆にもどせばバック
ADSPEC
んでこれがハンドルと…
くいくい
昔にくらべると簡単になったんだねえ
そっすね
よっしゃ
レッツゴッ
ギュン
バッコン
は…速え…
あーあ
ガン
ゴッ
行きはいいんだけど帰りがハンドルがさかさまになるからむずかしいよ
LEFT
LEFT
貸してつかあさい
ほいよ
シュルルルル
すーい
う…うめえじゃねーか…
昔オモチャみたいなやつ持ってまして
ま…負けるもんか
寺尾もほしくなったろー
いーっすねー
買っちゃえばー
う〜〜ん
でもお金たくさん持ってる先生がタダでもらってビンボなボクが買うってのもなぁ…
おまえそれが世の中だよ
来週静岡の田宮サーキット貸り切って走らせるんだけどいっしょにつれてってやるのになぁ
いーっすね
1台じゃつまんないしさほら買え
んーー買っちゃいますか
ふふふ、今回の勝負はもらったよーなもんだ
なぜならば…




■締切の合間に組みたてたラジコンにもはげましのお手紙を!!

♨編集部あんたっちゃぶる係まで

ATLUS

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

# 真・女神転生

## 199X年8月東京・吉祥寺

主人公の少年は、母親と2人暮らしのティーンエイジャー。
ある夜、少年は奇妙な夢を見た…。

異次元世界の迷宮、喋る扉、十字架に架けられた少年、そして悪魔に虐げられた少年。

不思議な夢から目を覚ますと、井の頭公園で殺人事件が起こり街が騒然としていた。
そして彼の身辺に異様な現象が起こり始める。
彼が帰宅するとパソコン通信で送られていたメッセージとプログラム。
それは悪魔を自分の「仲魔」として、いつでも召喚することができる「悪魔召喚プログラム」であった…。












**スーパーファミコン®用カセット**

**12メガ　10月発売予定**
**予価¥9,800(税別)**



**株式会社アトラス**
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12


データム・ポリスター スーパーファミコン第2弾
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
僕たちの国フィールドランドがハタラカンの女王ワガママーの魔法で荒らされ、お姫様も連れさられちゃったよオー！みんな、魔法のチョークで土地を囲むんだ！そして、呪いを解いて平和を取り戻そう!!
魔法のチョークは不思議な力。
奪われた国を取り戻し、お姫様を助け出せ!!
荒れたフィールドにはいろんな邪魔モノが出てくるから、アイテムをうまく使ってクリアーしてね！それに2P対戦もできるし、ふたりで協力してプレイすることもできるのよ!!
●変化に富んだフィールド
●個性の違う3種類のマイキャラ
●難易度は3段階から選択
●コンティニュー機能付き
陣とりパズル・ゲーム
CACOMA KNIGHT
カコマ★ナイト
スーパーファミコン アクション・ゲーム
負けるな 魔剣道！
デザイン ANO SHIMIZU
'93年発売予定
11月21日発売予定！
予価¥7,800(税込)
DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-7-8-801
TEL.03-5721-3233
正社員及びアルバイト募集中!!
職種●営業、デザイナー、プログラマー、企画
勤務地●恵比寿、西馬込
委細面談。まずはTELお待ちしています！
スーパーファミコンは任天堂の商標です。

T&ESOFT

# シャワーと闘う、虹を楽しむ。リゾートコースで奇蹟のショットを決める。

突然のシャワーがプレイヤーを襲い
緊張感がゲームをつつむ。
シャワーの後の虹を楽しめたら
奇蹟のショットを決めてみよう。





## 突然のシャワーの後に虹が現われる。

ハワイ特有の局地的雨、シャワーが降るとショットがライに食われたり、グリーンが重くなったり。でもその後には美しい虹が現われます。





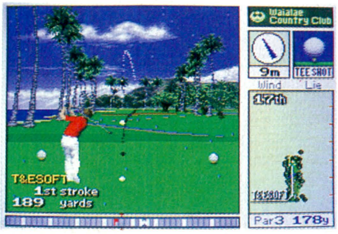
LICENSED BY
WAIALAE COUNTRY CLUB

スーパーファミコン’は任天堂の商標です。

海外名門コース第3弾。ハワイアン・オープンの開催地
ワイアラエ・カントリー・クラブを完全シミュレート

# NEW 3D GOLF SIMULATION
# ワイアラエの奇蹟™

ワイアラエのきせき




**ダイヤモンドヘッドにむけて豪快なドライバーショット。**

美しい景観の中でのプレイは、リゾートコースならではの醍醐味があります。



- ●3D解像度アップでさらに鮮明になった画像。
- ●リプレイ機能で感動のミラクルショットを再現。
- ●勝負をいっそう盛り上げるスキンズマッチゲーム。
- ●ハワイアン・ムードいっぱいのBGMがゲームをドラマチックに演出。
- ●全プレイヤーのボールを表示。ドラコンやニアピンも楽しめます。

**好評発売中!!**
標準価格¥9,800(税別)




’92年全米オープン開催
ペブルビーチ・ゴルフリンクスを
完全シミュレート。



©TONY ROBERTS

PEBBLE BEACH GOLF LINKS™
LICENSED BY Pebble Beach Company

海外名門コース第2弾
# NEW 3D GOLF SIMULATION
# ペブルビーチの波濤™

ペブルビーチのはとう

**究極の機能を搭載、プレイも、画像も、よりリアルに**

アメリカ大陸、太平洋の海岸線に沿ってレイアウトされた美しい景観のペブルビーチ・ゴルフリンクス。全米オープンやペブルビーチ・ナショナル・プロアマの舞台としても有名な、この世界屈指の名門コースをリアルに再現しました。




**好評発売中**
標準価格¥9,800(税別)



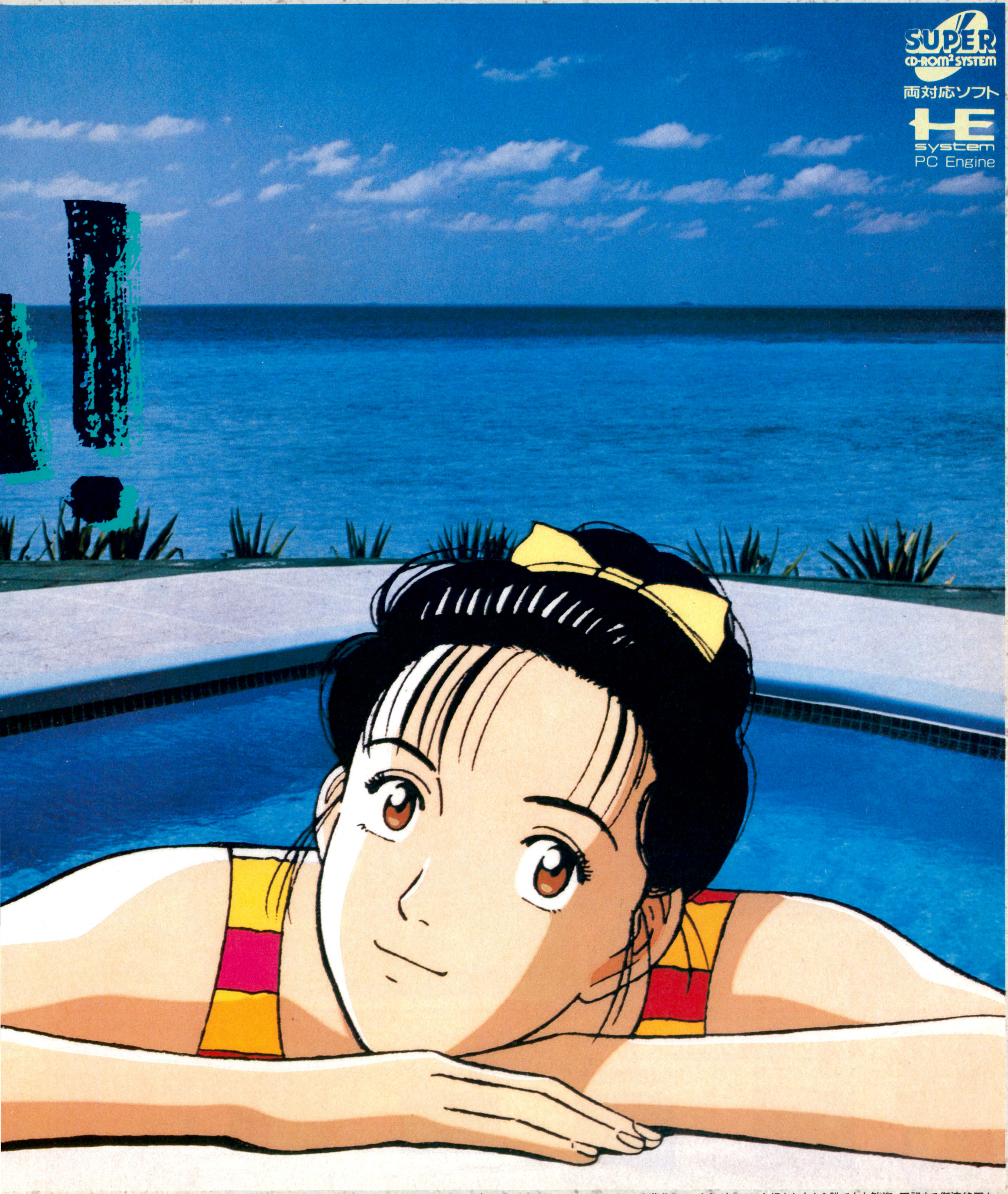
POLYSYS Integrated 3D SP Ver.2.0a

このマークはT&E SOFTの商標です。

POLYSYS(ポリシス)とは、ポリゴンサーフェス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合したソフトウェアによる3Dプロセッサーです。

株式会社　ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地
3Dゴルフに関するお問い合わせは、052-773-7757まで。
T&Eソフト情報052-776-8500(テレフォンサービス)

SXCD-2001 



スーパーファミコンでおくる、史上最強のRPG!

# ドラゴンクエストV 天空の花嫁

天空の血を引く勇者に大魔王が倒されてから数百年後…。
再び、平和な世界に不吉な影がしのび寄りつつある。
父親とともに世界を旅する幼い主人公は、
やがてたくましい青年へと成長し、
世代を越えた壮大な冒険へと旅立っていく…。

## 超強力型AI(人工知能)搭載!!

新型AIで意志をもった仲間達が、キミに協力して戦ってくれる。しかも、新作戦"めいれいさせろ"を使えば仲間達にも命令できるぞ!




## たのもしいぞ!! モンスター仲間システム

キミの聖なる力でモンスター達が仲間になって戦ってくれるぞ。しかも、武器や防具の装備もできて、レベルアップまでしていくんだ。







◀なんとスライムナイトが仲間に!!



ビアンカの幼い頃

主人公の父親パパス

主人公の幼い頃

## ファミコンにて発売中

### 永遠の伝説が ここに完結!!! ロト伝説3部作

ドラゴンクエスト



ROMカセットEFC-DQ価格5500円

ドラゴンクエストII 悪霊の神々



ROMカセットEFC-D2 価格5500円

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



ROMカセット2メガ+バッテリーバックアップシステムEFC-D3価格5900円

### そして新たなる冒険のはじまり。

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち



ROMカセット4メガ+バッテリーバックアップシステムEFC-D4価格8500円

8人の導かれし者たちが繰り広げる全5章からなる壮大な物語



9月27日(日)いよいよ発売!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
◀小さなメダルの王様登場!!
わしは 世界中の
小さなメダルを 集めておる。
その他お楽しみもいっぱい!!
▼ぴょんぴょんはねるかわいいスライム。
スライムレースで大もうけ!!
1-2 30× 0 2-4 20× 0
1-3 4× 2 2-5 5× 0
1-4 20× 0 3-4 10× 0
1-5 9× 0 3-5 3× 0
2-3 17× 0 4-5 3× 0
ビアンカ
主人公
ENIX
DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
ドラゴンクエストV
天空の花嫁
'92年9月27日発売
価格9,600円(税別)
12メガ バッテリーバックアップ
スタッフ シナリオ・堀井雄二/モンスターデザイン・鳥山明
音楽・すぎやまこういち/プログラム・(株)チュンソフト
企画制作・(株)エニックス
株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
お問い合わせ先 03-3371-5581★電話番号は正確にお願いします★

DRAGON QUEST V
ドラゴンクエストV 天空の花嫁

音楽版

# 交響組曲「ドラゴンクエストV」

《企画・監修／すぎやまこういち》

## 天空の花嫁

## 1992年10月21日発売！




予約受付中

●オーケストラ・ヴァージョンとゲームオリジナル・ヴァージョンを収録!!

すぎやまこういち指揮
**NHK交響楽団**

CD：APCG-9004 ¥3,600(税込)
CT：APTG-9004 ¥3,600(税込)

©エニックス ©バードスタジオ

初回限定
4大特典

★予約した人だけのスペシャルサービス

①ドラクエVスペシャルBOX
②ドラクエV特大ロゴ・アイロンプリント
③ドラクエVロゴステッカー
④ドラクエV全曲楽譜

くわしくはお近くのレコード店で！

compusic APOLLON ●お問合せ／〒162 東京都新宿区余丁町3-8 ㈱アポロン 第2制作部TEL.03-5379-3527

# CD-ROMは、まるで次の

ネットが、なぜ改めて新たなパートナーシップを模索するのか？ 不思議と思う方もいるかもしれません。

そんなわたしたちの衝動を、「使命感」などという、かっこ良すぎる言葉で語ると、あなたはお笑いになるでしょうか。

## ゲームに育てられた会社は、ゲームのかたちを変えて、ゲームユーザーに恩を返したい。

ゲームマーケットに根をおろし、ゲームユーザーに支えられてきた、わたしたち日本テレネットは、言い替えればTVゲームに育てられてきた会社ともいえます。

そのコンピュータゲームの未来を、大きく揺り動かす使命に駆られての、パートナーシップの提案です。

TVゲームは今、CD-ROMというメディアを得て、新しい境地を開こうとしています。

そのためには、異業種・異分野の多くの才能や情報資産も、必要とわたしたちは考えます。

「わたしたちだけでも多くのことができる。だが、わたしたちだけではできないことも多い」。何やらCD-ROMがだんだんとわかるにつれて、そんな心境におちいるのです。

CD-ROMで表現するのはTVゲームに限りません。「映画」「音楽」「文学」「コミック」「ビデオアート」など、既成のジャンルの壁をも越え、実は意外と多いことを、わたしたちは知っています。

新聞の活字にして約1年分のデータを格納してしまうCD-ROMは、使い方次第ではエンターテイメントから教養・教育の分野まで。

さらに豊かにする〝はずの〟メディアといえましょう。

しかし、そのようなソフトづくりを、わたしたちの力だけで、完全に実現するのは困難です。

不可能とはいわないまでも、能率が良いやり方とはいえません。

そこで、必要なのが、あなたの感性。

あなたの情報資産。

あなたのフットワーク。

そしてあなたの情熱です。

CD-ROMを、扱い慣れた家電製品のように、自由に使いこなしてみませんか？ わたしたちはお手伝いします。

この広告の読書の皆さん、皆さんの夢膨らむ未来のメディアのビジネスを、CD-ROMというフィルターを通して眺めてください。

わたしたちとともに、未来のエンターテイメントを切り開く、新しいパートナーに呼びかけたい。

CD-ROMは、まるで次の波動を待つかのようです。

まだ見ぬ、それぞれの分野の有能なプロフェッショナルたちに出会いたい。

わたしたちは、株式会社日本テレネットです。

TELENET
株式会社日本テレネット
〒170 東京都豊島区北大塚2丁目10番地6号 6セントラルビル
TEL:03-5394-6600(大代表) FAX:03-5394-5501

この広告は、週刊ファミコン通信を「仕事」として読んでいる、日本全国のコンピュータ・マルチメディア産業関係者、ならびに映像・音楽・出版などのソフト産業の皆さまへの、株式会社日本テレネットからのメッセージです。
(＊一般のゲームユーザーの読者の皆さんには、ちょっと難しい話かもしれません。でも、もし興味をお持ちでしたら、どうぞいっしょに読んでみてください。)

# 波動を待つかのようです。

## わたしたちのメッセージの真の意味。

CD-ROMソフトの開発実績35タイトル。
CD-ROMの総売上本数107・8万枚。
CD-ROMソフトの総売上50億円。
CD-ROM市場の占有率13%～17・3%。＊

こんな、数字で示すこともできるほどに、日本テレネットはCD-ROMソフトの分野で経験と実績を重ねてきました。

それもこれも、1980年代後半から、他社に比べて並々ならぬ興味を光ディスクメディアに抱き、研究を重ねてきた結果と少なからず自負しています。

そんなゲームソフトメーカー、日本テレネットの意志を、多くの方たちに知っていただくため、まずはこの広告で、わたしたちはある大胆なメッセージを発します。

……「CD-ROM・マルチメディアのことならまずは、どうぞお気軽にわたしたちに声をかけてください」……と。

そして、共感を、関心を、あるいは疑問を投げかけてくれる、まだ見ぬパートナーと出会うことを望んでいます。CD-ROMの可能性をもっと引き出す次の道を、わたしたちは準備しています。

ですからこの広告は、わたしたちのCD-ROMをつくり上げる技術と、あなたのアイデア、あなたの未来のメディアへの夢の出会いの場、と考えてください。

企業と企業、企業と人との出会いのきっかけを、わたしたちは広告という公の場に求め、堂々と訴えます。

## ゲーム会社、日本テレネットがやってきたこと。そして、やりたいこと。

いうまでもなく、日本テレネットは、TVゲームをつくり続けてきた会社です。

ですからわたしたちは、「0(ゼロ)」の状態からCD-ROM完成までの、すべてのことができる技術と発想力を持っています。

TVゲーム製作。

それは大変な作業の連続です。磨き抜かれた企画力、場合によっては数千枚にもおよぶグラフィックの表現力、音楽の作曲に、効果音の作成。ときには声優たちによる肉声の再生にも挑みます。TVゲームの製作現場には無数のクリエイティブが必要です。そして、以上のすべてをコンピュータのデータとしてプログラムする、それがコンピュータゲームです。

また、CD-ROMならばこの過程で、データ圧縮技術や画像音声同時再生技術を駆使することにもなりましょう。

これだけのことが、全部自前でできる日本テレ

＊……数字は過去3年の累計。総売上本数は出荷ベース、総売上額は卸計算です。市場占有率は、マルチメディアソフト振興協会のCD-ROMの類推市場規模に対しての昨年度実績による概算算出です。

ゲームボーイ®

Nintendo GAME BOY®

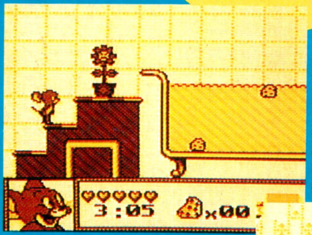
# TOM & JERRY™

トムとジェリー



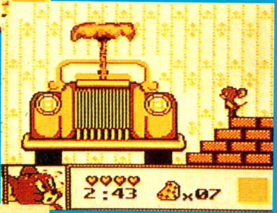

## 待ってててね、タッフィー!!

ご存知「トムとジェリー」が
アクションゲームとなってGB(ゲームボーイ)に登場！
町に出かけた子ねずみ、
タッフィーをめぐって2匹が
またまた大騒ぎ!! 大冒険の始まりだ！



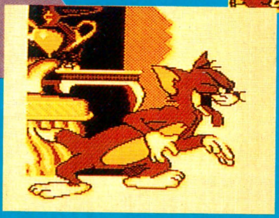

### ワナもいっぱい

各ステージにはいろんな仕掛けが盛りだくさん。
さて、タッフィーはどこにいるんだろう………？




### がんばれ、ジェリー！

左下のジェリーの表情に注目。
ジェリーがダメージを受けると、
表情が次第に変わっていくんだ。



### でってた〜！

おやおや、トムがまた何か悪だくみを考えているようだ。
今回のトムは、ちょっと手強そうだぞ…。

**12月中旬発売予定** ゲームボーイ用カセット 予価4,500円（税込）

## 予約キャンペーン

さて！「トムとジェリー」の発売を大いに祝って、
発売前に予約をしてくれた皆さんには、もれなく
こーんなかわいいトムとジェリーのオリジナルテレカ
をプレゼントいたしまーす。
他では決して手に入らない。非売品だぞ！

### ●●● 応募方法 ●●●

①まず予約！
近くのファミコンショップやおもちゃやさんに右の応募券を持って行き「トムとジェリー」を予約しよう！

②応募券を送ろう！
ハンコをおしてもらった応募券をアルトロンに郵送しよう。

③発売日に引換券を持ってお店にもらいに行こう

しめきり 平成4年10月19日消印まで有効
応募先 〒141 東京都品川区西五反田2-10-8-8F
アルトロン「トムとジェリー」係



オリジナルテレカ

キリトリ

**「トムとジェリー(ゲームボーイ版)」予約キャンペーン応募券**

| 住所 | |
|---|---|
| 名前 | ここに予約したお店のゴム印を押してもらってね。<br>販売店の方へ<br>アルトロンでは、「トムとジェリー」の予約キャンペーンを10月19日まで行っています。賞品はゲームカセットの発売日迄にアルトロンより直接販売店に発送致しますので、ゲームカセットとあわせてユーザーにお渡し下さい。<br>本券は貴店の店名・住所の記載されたゴム印を2ヶ所に押印のうえ、ユーザーに渡して下さい。尚、お客様の名前・住所は貴店でお控え下さいますようお願い致します。 |
| 年齢　　才 | |
| TEL　(　)　- | |

↑お客様からアルトロンへ郵送

↓引き替えまで保管してね。

**トムとジェリー 予約プレゼント引換券**

| 名前 | ここに予約したお店のゴム印を押してもらってね。<br>プレゼント引換方法<br>上の予約したお店に、この引換券を持って商品の発売日以降に御来店下さい。<br>ゲームソフトお買い上げ時にプレゼントを差し上げます。 |
|---|---|

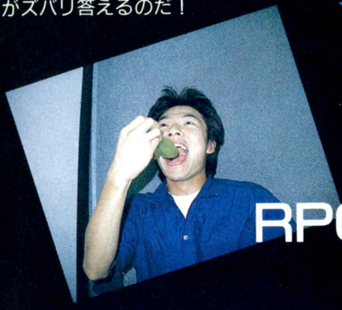
キリトリ




ALTRON ㈱アルトロン 〒141 東京都品川区西五反田2-10-8-8F TEL03-3490-1682 FAX03-3490-1510

# 特集 RPGが好きなんだ

Role Playing Game



## RPGなぜなに34

RPGをプレーしていて疑問に思うことに、メーカーやゲームデザイナーがズバリ答えるのだ！

## RPGの悪役を裁く




RPGの悪役を剣ではなく法律で裁くと？　現在の日本の法律、大岡越前、ハムラビ王の3パターンを考察。



## RPG会話・行動実例集

有名RPGのおきまりの台詞やイカシた行動を日常生活に活用するテクニック集。写真とマンガの実例で、わかりやすく紹介する。

## モンスターの急所をさぐる



スライムを初めとするRPGに登場するモンスターの急所を生物学的に大研究。モンスターから身を守るためのサバイバル術!?

# 獣人ども　2足歩行の獣たちに独自の急所は存在するか

## コボルト



➡ハイエナやオオカミともいえるが、まあイヌだ。



**イヌ**

➡食肉目イヌ科のイヌ。人間とのつきあいは古く、多くの品種が存在する。

コボルトはイヌだ。イヌなので足の肉球が急所。と、いいたいところだが、剣を持てるところから、少なくとも前肢は人間の手と大差ないと思われる。首から上のイヌらしい部分に急所があるとすれば、やはり鼻だろう。イヌはとにかく鼻が効く。そこで鼻の穴に栓をするのだ。すると敵味方の匂いをかぎ分けることができなくなり、同士討ちで自滅するに違いない！

**結論**　●コボルトの急所は鼻だ！　鼻に栓をしてしまえば、こっちのものだ。栓がない場合は、飼い主のふりをしてみよう。

## オーク



➡イノシシということもありうるが、ブタに違いない



**ブタ**

➡偶蹄目イノシシ科のブタ。なんでも食べて太り、けっきょく人間に食われる。

オークはブタだ。ブタは好き嫌いがない。食えるものなら、残飯でもなんでも食うぞ！　だから毒を盛ればイチコロだ。しかし、それは弱点であって急所ではない。

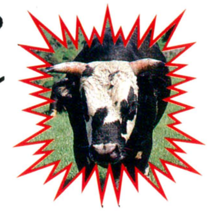
あえて急所を特定するとしたら、やっぱり鼻だ。勢いよくチョキを突き出せば、簡単に呼吸を止めることができる。この場合、口をふさぐ必要はない。ブタの口は食うためだけに存在しているからだ。

**結論**　●オークの急所も鼻だ！　コボルトと違って、簡単に鼻の穴をふさぐことができる。でも、指が折れることがあるので注意。

## ミノタウロス



➡こいつは、どう見てもウシ以外の何者でもない。



**ウシ**

➡偶蹄目ウシ科のウシ。乳、肉、革、などを得ることができる。どんくささの象徴。

ミノタウロスはウシだ。スペインの闘牛（馬に乗って戦う場合）では、ウシの肩甲骨の間に槍を刺すことになっているそうだが、そんなことされたらウシでなくても十分つらい。

ミノタウロスとの戦闘で狙うとしたら足腰がいい。なぜなら、巨大なウシの頭を持つため、バランスが悪いからだ。反芻中に、背後から膝カックンをくらわせよう。

**結論**　●ミノタウロスの急所は膝だ！　人間のなん倍も巨大なウシの頭部を持つミノタウロスは、ささいなことでコケるはずだ。

## ケンタウロス



➡下半身はウマだが、上半身はまるっきり人間だ。



**ウマ**

➡奇蹄目ウマ科のウマ。競馬から農耕まで、さまざまな目的で飼育されている。

ケンタウロスはウマだ。JRAの関係者によると、ウマは、鼻の下あたりをクニュっとひねられると、おとなしくなるそうだ。しかし、ケンタウロスは下半身こそウマだが頭部は人間なので、このテクニックは使えない。

ケンタウロスのウマ部分の急所といえば、やはりウマなみのアレだろう。石ころでも投げつければ、簡単にヒットするはずだ！

**結論**　●ケンタウロスの急所はアレ！　頭は人間なので、エッチ本を見せれば、急所を巨大化させることができるかもしれないぞ。

# 無機生命体　たんぱく質以外で作られたやつらを倒すには

## スケルトン

一般的に、骨野郎を倒すには粉々に砕くしかない。と、されている。骨なので急所があったとしても砕く以外の方法はないように思える。しかし、もっと効率的な攻撃方法があるのだ。ふっふっふ。

シンナーを浴びせかければ、溶けてボロボロになるはずだ。

**結論**　●スケルトンの急所は全身だ！　有機溶剤などで、溶かしてしまうのがいちばん。手ブラのときは、どうにかして背骨を折れ。



➡動くガイコツ、スケルトン。抱かれると痛いぞ。



➡自分の体で実験するのはやめたほうがいいぞ。

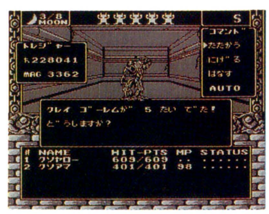
**カルシウム(Ca)**

## ゴーレム

伝説では、ゴーレムは土の人形で、額にはemes（ヘブライ語で真実）と書かれており、文頭のeを消すとmes（ヘブライ語で死）となって崩壊してしまうそうだ。

しかし、RPGにおけるゴーレムの素材は多種多用。やはり、素材に応じた攻撃が有効だろう。

**結論**　●ゴーレムの急所も全身だ！　土なら、水をかけて溶かせ。木なら、火で燃やせ。金属なら、電気でショートさせろ。




➡ゴーレムさんは、命はあっても魂がないのだ。



➡土製なら、水をかけてドロドロに溶かしてしまおう。

**素材を判別しよう**

## なぜ王様は軍隊で魔物を倒さないの?

「『天外魔境Ⅱ』の殿様は、軍隊を使って大失敗してますよね。そして、そのあとに卍丸たちにお願いしてるってわけです」(ハドソン　梶野)

エライ人もそれなりにがんばってはみてるわけか。そういえば、『FFⅣ』でも軍隊で自国を守っている国がいくつもあったね。ほかにはこんな意見も。

「軍隊で戦うとなるとシミュレーションですよね。たったひとりの人間の力が世界を救うからこそ、ドラマになるのでしょう」(宮岡寛)

たしかに。最後にちょっとヒドイ(?)意見をご紹介。

「軍隊を使うのはお金がかかるから。平凡な人間に依頼すれば、失敗してもまたつぎの人にすぐ頼めばいいわけで……(笑)」(ソニック　高橋)

そりゃそうかもしれない。もっともな意見なんだけど、チト勇者が気の毒な気もする!?




⬆『天外魔境Ⅱ』は軍隊で大失敗しちゃうのだ。

## レベルアップすると急に魔法を覚えるのはなぜ?




⬅べつに急に覚えてるわけじゃなかったのねん。

「成長したからです。小学生には(理解できない)物理を教えないのと同じです」(アトラス　新野)

「魔法を覚えたのではなく、レベルアップしたことにより、使えるようになっただけ」(ソニック　高橋)

## なぜ姫は勇者と恋仲になるの?

「そうならないRPGも山ほどあります」(宮岡寛)

「『ランドストーカー』ではなりません」(クライマックス　折茂)

最近はならないRPGが増えてきたみたい。でも、やっぱりお約束かなって気もするけど……。

「女は強い男に弱いですよ」(ハドソン　梶野)

お姫様もやっぱりふつうの女の子だってことなんでしょうな。

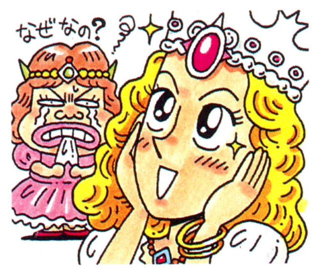


## 姫がいつも美形なのはなぜ?

「ブスだと誰もがんばる気がしない」(ハドソン　梶野)

「見も知らぬ、何の縁もないブスのために危険をおかそうという男性なんているんでしょうかね……?」(ソニック　高橋)

たしかにそのとおりだぞ。うん!!




⬅やっぱりブスよりかわいいほうがいいよな。そんなの当たり前か。

## 王様が最初にたくさんお金をくれないのはなぜ?

「主人公のことを信用していないからです」(クライマックス　折茂)

「成功の見込みがあるかどうかもわからないヤツに、大金は渡せないでしょう。王たるもの、経済観念が発達しているんですねえ」(ソニック　高橋)

「遊びほうけるに決まってるから。ワイやったら、カジノに直行一っ!!」(木村初)

など、〝信用できない説〞がいちばん多かった。頼むだけ頼んでおいて、これはないよって感じだけど、エライ人ってモンはいつの世もこんなものなのだ。

ほかには、こんなエライ人たちがいるのだ。たとえば、あげたいけどあげられない人。

「怪物に町や城を荒され、修復にお金がかかるからです」(アトラス　新野)

う〜ん、こういわれちゃうと納得するしかないなあ。

「王様は、主人公に課せられた使命がお金だけでは解決できないことを知っているからです。〝試練〞を自分の力で克服してこそ、主人公は成長するのです」(宮岡寛)

うーん、なるほど。この場合は、主人公のことを思ってこそ、王様は少しのお金しか渡さないってわけなのか。まるで、ライオンが我が子をわざと千尋の谷に突き落とすのと同じだなあ。王様の愛情を、ひしひしと感じる話なのだ。




⬅お金がたくさんあれば、やっぱりカジノにきちゃうよなあ……。



⬅『FFⅣ』なんて一ギルもくれません。だまされてんだから当然か。

## 姫はなぜ殺されずに誘拐されるの?



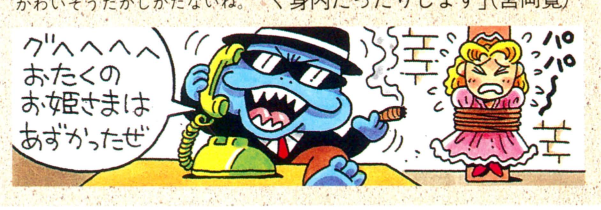

⬆RPGに限らずどのジャンルでも、美しき姫はいつも魔物にさらわれる運命なのだ……。かわいそうだがしかたないね。

いちばん多かったのが人質にするためっていう答え。

「姫を殺してしまったら楽しみがひとつ減るじゃないですか。そうでなくても誘拐された時点で……おっと危ない」(木村初)

ほかに、こんなまじめな意見も。

「実際の歴史でも高貴な身分の人は誘拐されることが多かった。それを殺してしまうのは、敵ではなく身内だったりします」(宮岡寛)




## 寝ないで平気なの?

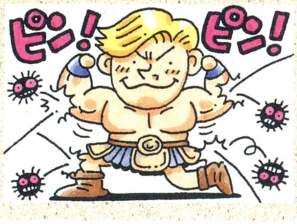
「よく戦闘中に爆睡してます! 優秀な主人公というのは歩きながらも寝てるもんです」(木村初)

あ、たしかに。なんだ、ちゃんと睡眠をとってるじゃんか。

イラスト:菊池晃弘

## どうしてみんな病気にならないの？

「『ウルティマ』なんかは病気になりますよ」（アトラス　新野）
「丈夫だから。シューティングゲームの自機が、まったく故障しないのと同じ理由」（ソニック　高橋）
勇者は丈夫がいちばんだね!?

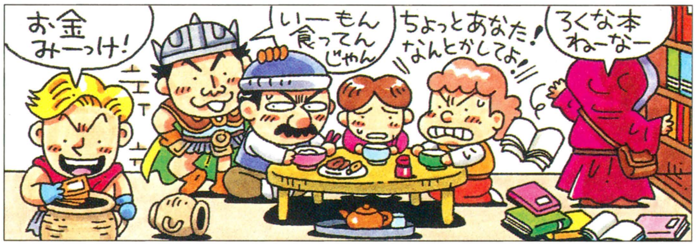



# 人のものを自由に盗んでいいの？

これにはさまざまな答えが。
「それほど荒れた世界なのである」（ハドソン　梶野）
町は魔物に荒され、秩序も何もなくなれば、そういうことにもなっちゃうかもなあ。
「手くせが悪いから!?　王様直営の盗賊ギルドが許可しているのかも」（ソニック　高橋）
「盗めないほうがリアルなんですが、盗めたほうがおもしろいのでそうしてあります」（クライマックス　折茂）
王様の許可があれば、コワイものなしだ。おまけに、わざと盗めるようにしてくれているんだから、どんどん盗もう。
「べつに盗まなくてもいいのですが、ユーザーが勝手に盗んでしまいます」（アトラス　新野）
あ、しかられた。



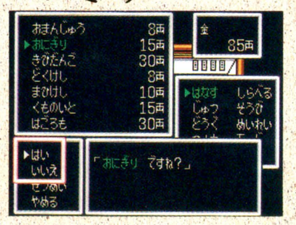
⬅ふふん。宝箱の中身は夜のうちにいただいちゃったよーん。




## 何を食べてるの？

「『桃太郎伝説』では、おにぎりとか食べてるよ」（ハドソン　梶野）
これはあまりにも代表的な例だね。ほかにも『MOTHER』では、お母さんが「好物を用意して待っているわよ」っていうし、『ドラクエⅣ』のトルネコは愛妻弁当を作ってもらってる……ってことは、ふつうの食べものを食べているの!?
「薬草や魔法などを使うと、それだけでおなかがいっぱいになってしまうから、食事はしません」（ソニック　高橋）
へえー。便利な構造になってるヤツもいるらしいぞ。
「食べ物。べつにGOLDやEXを食ってるわけじゃない。HPを食うと死ぬぞ」（木村初）
たしかに（笑）。

### おにぎり



⬆『桃伝』のおにぎりってきっと大きくてまん丸なんだろうな。うまそう。

## 性欲の処理はどうしているの？

こんな質問には答えてくれないかと思ったら、意外にもバラエティーに富んだ答えを、たくさんもらうことができたぞ。
「がまんしています」（宮岡寛）
勇者たるもの、気合でがまんってところなのかな。お気の毒。
「戦いがエクスタシー」（クライマックス　折茂）
エンカウント率の高いゲームは、すごく疲れそう……。
「訪れた町でエッチなことをすると、勇者の評判が落ちてしまうので、てきとうに殺したモンスターと（ピー）。『女神転生』あたりは、けっこうかわいいモンスターが登場してますしね」（ソニック　高橋）
「パフパフしてもらいます」（アトラス　新野）

⬇『ドラゴンナイトⅡ』のモンスターなんて、生唾ものです。





⬆ピクシーなんてけっこうカワイイ。

### 図解――これがパフパフだ

#### 鈴木みその場合



⬆鈴木みそが考えるパフパフは、こんなものなんだそうだ。赤面。

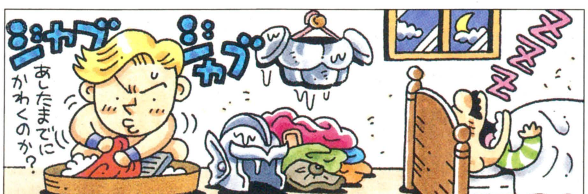
#### 藤沢まりのの場合



⬆かたや、藤沢まりのさんが考えるパフパフがコレなのだ。うひひひ。

## いつも同じ服装だけど着替えないの？

爆笑ものの答えがコレ。
「基本的にいちばん好きな服をいつも着ています。宿屋に泊まったときに、そこで洗濯してます」（アトラス　新野）
ランドリーなんかきっとないから、自分たちで洗っているんだろうなあ……。勇者も意外とマメなんだね。
ほかの答えは以下のとおり。
「その服がどうしようもなく汚れると、防具を買い変えるのではないでしょうか」（ソニック　高橋）
「古代や中世においては衣服は貴重品で、少なくとも現代のようにひんぱんに着替えたりしなかったはず」（宮岡寛）




イラスト：鈴木みそ、藤沢まりの

# なぜどんなにひどい傷も宿屋に1泊すれば治るの？

「『ウィザードリィ』をやれば、違うってことがわかりますよね」っていう答えが圧倒的に多かった。『ウィズ』は治るまで何日も泊まらなきゃならないのだ。

「じつは1泊しただけで全快しているんじゃなくて、全快するまで泊まっている」（ハドソン　梶野）

なるほど。1泊に見えて、じっはそれ以上してるってことね。



➡『ウィズ』では何泊もしなきゃ傷が治らないことも。

「自力で宿屋に戻ってきたんだから、たいした傷じゃない。だからすぐ治る」（木村初）

うーん。一理あります。

# 露出度の高い女戦士のよろい防御力に問題はないのかな？

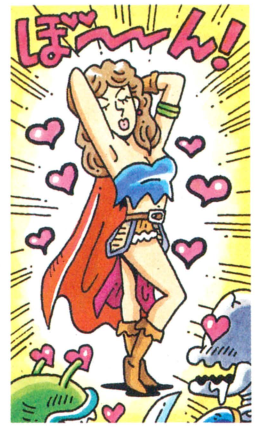
露出度の高い鎧にはドキドキだけど、ふと正気に戻って考えると、これは非常に気になる問題なのだ。

「防御力よりも動きやすさをとると、あんなエッチな鎧になる」（ハドソン　梶野）

つまり、防御力は低いってこと？　敵がそれに気づかないことを祈りましょう。

「『ランドストーカー』ではカーラという女性キャラがいますが、彼女はボディーガードがつきです。露出度が高いのはプレーヤーへのサービス」（クライマックス　折茂）

でへへ。うれしいでーす。




# 15歳ぐらいの少年より訓練した25歳の人のほうが頼りになるのでは？

「成長期だからでしょう」（宮岡寛）

「オリンピックの金メダリストには10代が多いのと同じ理由です」（アトラス　新野）

「歳をとると家庭を持つため、危険な冒険はできなくなる。また、子供のほうが武器、防具などが安くあがるため」（ソニック　高橋）

何かにつけ、若いヤツのほうがいいってことですな。うーん、そうかもしれない。

「15歳くらいの少年の後ろには、25歳や40歳のひともいるでしょ」（ハドソン　梶野）

「経験豊富な33歳もな」（木村初）

とりあえず先頭は15歳の子供でも、そのまわりを経験豊富なかたがたが押さえてりゃ、問題ないってことで。

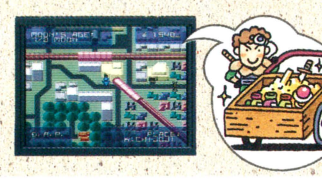



## たくさんのアイテムはどうやって運んでるの？

「『天外Ⅱ』はひとり8個ぐらいでしょ。現実的い」（ハドソン　梶野）

「じつは台車を持っています」（アトラス　新野）

え？　台車!?　『真・女神転生』に台車は似合わない気がするなあ。



## 死んだ仲間はどうやって運ぶ？

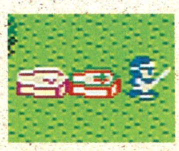
レッカーで引きずる。地面にこすれて死体ボロボロ」（木村初）

「『ドラクエ』はかんおけだし、『邪聖剣ネクロマンサー』などはゆうれいになって寺院まで戻る」（ハドソン　梶野）

「コナゴナになったのを、袋に入れて運ぶ」（ソニック　高橋）

死体はたいへんだなあ……。

### かんおけ



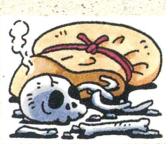
➡おなじみのかんおけ。『ドラクエⅡ』でこれを初めて見たときはビックリしたね。

### ゆうれい



➡ゆうれいになっても寺院に戻るこの根性。見上げたもんです。あっぱれ。

### コナゴナ？



⬅コナゴナで袋に入れる……!?　そんなの持ってくのはなんだかイヤだなあ。

## 勇者も歳をとるのかしら？

「ゲームのなかではとらないけど、ゲームが終わったとたんにとるヤツが多いみたいだね。そんなの続編をみればわかるでしょ」（木村初）

「そりゃもちろん。続編などでは、その子供とか多いしね」（ハドソン　梶野）



➡この主人公は、のちのリンクのご先祖様なのだ。

# 仲間はそのまま死んでいるのになぜ勇者はすぐ生き返るの？

「勇者（イコールどうしても危険をおかさなければいけない人）以外の"生き返し"は宗教上の理由により、禁止されているのかも」（ソニック　高橋）

むう。心にしみいる意見なのだ。

「勇者とは"強い人間"ではなく、"死なない生き物"なのである」（ハドソン　梶野）

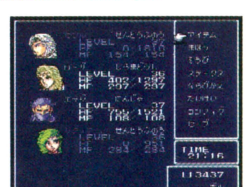
へえー、そうなんだ。なんだかかわいそう。

「ほかの人も、それなりのものを出せば生き返ります。要はお金です」（アトラス　新野）

あ、なんか決定的な真実を突きつけられた感じ。と同時になんかさみしい気持ちもしたぞ。



⬅なぜか勇者だけが生き返る。その裏には、神秘的な力が働いていた!?



➡『FFⅣ』では、"戦闘不能"の状態に。決して死んでしまったわけじゃない。



⬅『天外Ⅱ』は、卍丸がやられると、全員道連れになってしまうのだ。

# モンスターたちはいったいどこに宝箱を隠しているのですか?

戦闘でモンスターを倒したとき、偶然に宝箱を手に入れることがあるよね。苦しい戦闘のあとただでアイテムがもらえるのはたしかにラッキーだけど、ここでひとつの疑問が発生する。いったいモンスターたちはどうやって宝箱を持っているのだろう?

「モンスターも人間同様です。基本的には宝箱を脇に抱えています。戦闘のときは地面に置きます」(アトラス　新野)

う～ん、けっこうふつうのお答え。手足のないモンスターはどうやって宝箱を持っているの?

「モンスターのおなかには4次元ポケットが付いているのさ!」(ソニック　高橋)

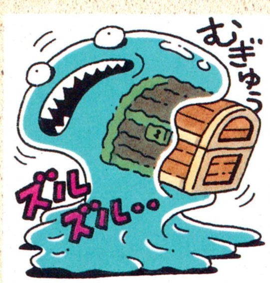
う～ん、ちょっと強引な解釈だけど、みんなは納得してくれたかなあ?　でもおなかのないモンスターはどうするんだろう?



☗RPGに登場するモンスターの宝箱。たしかに疑問に感じる人も多いだろう……。『ドラゴンクエスト』シリーズでおなじみのスライムが宝箱を持っていたら、笑っちゃうもんね。え、アイテムがもらえればそんなことはどうでもいいって?

## 図解：宝箱の持ちかた

移動時




☗手足のないモンスターは、こうやって宝箱を持っているのだ。

戦闘時




☗戦闘時はここに置く。ちょっとオチャメさんってカンジかな。

## どうしてモンスターがお金を持っているの?

「基本的には殺した人間から奪っているのです。カラスのように拾うのが好きなモンスターもいるでしょう」(宮岡寛)

う～ん、『羅生門』みたいだね。




## モンスターの死体はどうなるの?

モンスターの死体がどうなるのか、たしかに気になるよねえ。

「生物系のモンスターは自然と土に返るでしょうし、死霊なんかは消えるでしょう」(ハドソン　梶野)

上のような答えが大部分だったが、なかにはちょっと気になる答えもあったのだ。

「魔物は魔界に帰る」(ソニック　高橋)

だから悪は滅びないのか?



☗やっぱりモンスターの死体も腐ったあと土に返るのだろうか?

# モンスターの肉や体液は食料となるのでしょうか?

おなかが減ったら冒険はできないよなあ。『ダンジョン・マスター』なんかでは、モンスターの肉を食べることができたけど、実際はどうなんだろう?

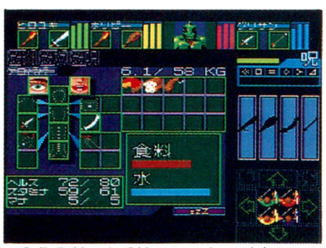
「あくまでウワサですが、鳥系の肉はうまいらしいですよ」(木村初)

「食べれるものもありますが、ゾンビなどのアンデット系は……」(ソニック　高橋)

「食えるでしょうが、おすすめできません」(アトラス　新野)

でも、こんな意見もあったよ。

「なりません。食ったら『グレートハンティング』になっちゃうでしょ」(ハドソン　梶野)




☗このゲームではモンスターが喰える!ドラゴンステーキは最高だよ。




☚スライムを食う人。あんまりおいしそうじゃないよね。

# どうして違う種類のモンスターがいっしょに行動しているの?

RPGではまったく違う種類のモンスターがパーティーとして行動をともにしているときがあるよね。こんなことをしてケンカになったりはしないのかな?

「共存共栄です。サメの下にコバンザメがいるのとおんなじです」(アトラス　新野)

うん、納得。ちょっとエッチな答えもあったぞ。

「ハーフを作りたがっているんですよ……」(木村初)

### これらはみんなそうだ

➡ファミリー、それも利害関係で結び付いているにすぎないのか?







☚コバンザメくんです。強い魚に頼って生きてます。ズルイぞ。

協力:サンシャイン国際水族館

# モンスターを殺しても環境に悪影響はないのでしょうか？

時代はいま、エコロジー。一国の首相から家庭の主婦、はたまた幼稚園児、イケイケのボディコンギャルまでもが、環境問題を考えているらしい。RPGのなかで主人公はモンスターを殺しまくるが、食物連鎖のピラミッドは大丈夫なのだろうか？ 植物モンスターの数が減っても酸素は減らないのだろうか？ 主人公はじつは悪の権化なの？

「それは完全に反対です。むしろ、魔物による環境破壊と戦っている、といえるのではないでしょうか」(宮岡寛)

そうか、やっぱり主人公は正義の味方だったんだ。エコロジー戦士だったんだ。でも、こんな意見もあったぞ。

「モンスターはいっぱいいるので、環境に大きな影響はありません」(クライマックス　折茂)

「悲しいけど、現在のアフリカと同じです」(ハドソン　梶野)

実際の環境問題と同じように、人それぞれ見解が違うようだ。RPGの世界でも環境問題の根は深いみたい……。



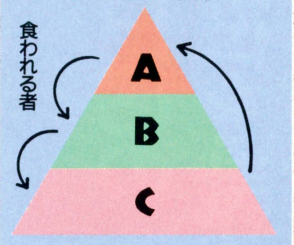
⬅モンスターを殺す！ レベル上げのために殺しまくる！

## 地球の緑は大丈夫？



⬅植物系のモンスターたちは光合成をしてるのかな？

### かんたんな図版




ここで食物連鎖というものを簡単に説明しよう。理科か生物の授業で教わった人もいるだろうけど、図のように数少ない強い生物Aが多数の弱い生物Bを食べることによって、自然界の数のバランスが保たれているということ。さらにBはより弱いCを食べ、CはAの死骸などを食べ、すべてが回転し、澱みなく流れていくのだ。

# どうして町の人はみんな同じ顔なの？

RPGにはいろいろな町や城が登場する。でも、どの町に行っても人の顔はみんなおんなじ……。これってちょっとヘンだよね。そこで、納得のいく説明を求めてみたのだ。

「映画でも、ロングショットでは顔の見分けはつきません。それとおなじです」(宮岡寛)

たしかに町のグラフィックは見下ろし型のロングショットだけど、ちょっと納得できないなあ……。

「みんな王様の命令で仮面を付けているのです」(ソニック　高橋)

町の住人みんなが仮面を付けているなんて、不気味だね……。

## ブキミなカンジ

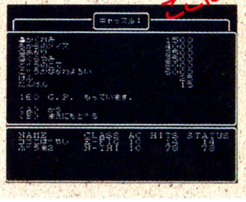


⬅仮面を装着した平凡な市民。こんな人が町にウジャウジャいたら、ちょっとイヤだよねえ。

# プレーヤーから買い取った武器を商店が市販しないのはなぜ？

「『ウィザードリィ』シリーズでは売ってますよ」(アトラス　新野)

おお、そのとおり。我らがボルタック商店を忘れていた。たしかにここでは主人公が売った武器を、また売りに出してるよね。



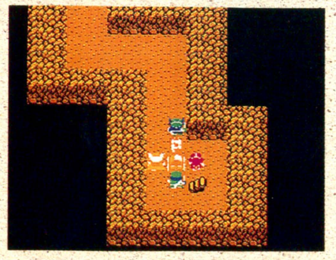

⬅ちょっとセコイ店だと思いませんか？

# 老人や子供が洞窟で迷子になるワケは？

「老人や子供は悪者にさらわれて洞窟に連れてこられたんですよ」(クライマックス　折茂)

「たまたまモンスターに会わなかったのでは……」(宮岡寛)

いろんな意見があるなあ。



⬆ここはそんなにも、迷いやすい場所なのかなあ。たしかに暗いけど……。



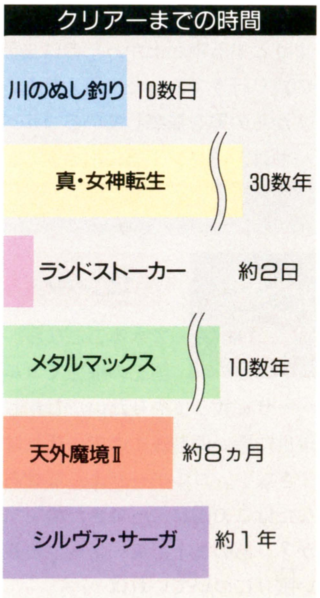

⬆いつの時代も老人と子供は、愛らしく憎らしい存在なのです。

# ゲームクリアーまでのゲーム内経過時間は？

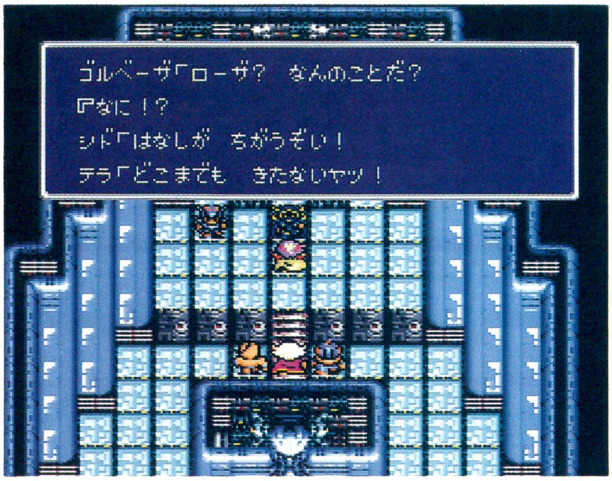
RPGで気になるのがクリアーまでの時間。友だちとの早解きなどに燃えた人も多いはず。でも、そこで気になるのがゲームのなかの世界での時間経過。ゲームのオープニングからエンディングまで、いったいどのくらいの時が流れているのだろうか？

「ウチの『川のぬし釣り』の場合はだいたい10日間ぐらいですね。病気の妹を助けようとする兄が主人公という設定なので、それ以上時間がかかると、妹が死亡してしまう恐れがありますしねえ……」(パック・イン・ビデオ　石川)

なんともユニークなお答え。ほかのゲームは右のグラフを見てね。



# RPGの悪役を裁く




RPGの悪役というのは、たいていの場合、主人公たちと戦って破れ、息絶えてしまう。確かに、彼らは悪いことをしているんだけど、考えようによっては、主人公たちの都合だけで殺されているともいえるよね。もしかすると、これは、主人公たちの横暴なのではないだろうか？　彼らにも言い分はあるはずだ。そんなわけで、このコーナーでは、3人（？）の悪役たちを裁判にかけてみることにしたぞ。

## その1：『ファイナルファンタジーⅣ』のゴルベーザ

**裁く人**　バロン王国最高裁判所裁判官

### ジョルジーノ中治



1963年、大分県生まれ。早稲田大学法学部の教養課程在学中に司法試験に合格し、卒業後、山口地裁の裁判官になる。今年5月、史上最年少で最高裁判所の裁判官に任命される……な～んていうのはすべてウソ。だって、この人は架空の人物なんだもん。要は、このページは、現在の日本の刑法をもとに、ファミ通が裁くってこと。

**裁かれる人**　仮面をかぶった王族

### ゴルベーザ



超人気RPG『ファイナルファンタジーⅣ』に登場する。正真正銘の悪役なのではなくて、真の敵に操られているという設定になっている。配下にカイナッツオ、スカルミリョーネ、バルバリシア、ルビカンテという四天王を持つ。それに加え、世界最強の軍事国家バロン王国を傘下に収めて、世界各国で傍若無人なふるまいをした。

ラストバトルを終えたあと、フースーヤとともに去っていったゴルベーザ。しかし、彼が世界中で行なった残虐な行為の償いはされていない。バロン王国の国民の一部から、ゴルベーザを裁判にかけようとする声が上がったのは当然の成り行きであった。誰よりもみずからの罪を痛感しているゴルベーザは、バロン王国に引き返し、法の裁きを受けることになった。バロン王国の法律の基本的なところは、日本国憲法とほとんど同じだという。さて、いったいゴルベーザはどうなるのか？　そして、新国王となったセシルはどういう行動を取るのであろうか？

**裁判官**　それでは審議を始めます。被告人の名前はゴルベーザ。まちがいありませんね？

**ゴルベーザ**　はい、まちがいありません。

**裁判官**　では、検察官は起訴状を読み上げてください。

**検察官**　読み上げます。被告人ゴルベーザは、すでに死亡したカイナッツオとともに、前国王の命を奪いました。これは、刑法199条の殺人の罪にあたります。また、これから先はすべて、前国王を殺害したあと、その前国王になりすましていたカイナッツオに命じて行なったことでありますが、まず、現国王のセシル様を派遣して、ミシディア国のクリスタルを奪いました。これは、刑法130条の住居侵害、ならびに235条の窃盗にあたります。また、セシル様にボムの指輪を与えてミストの村に向か

### ★　関　係　者　の　み　な



**セシル**

できることなら、国王の権限でゴルベーザを救ってやりたい。しかし、後世に悪い例を残すので、それはできない。ゴルベーザよ、なぜあなたはこの国に戻ってきたのですか？　あのまま、フースーヤと長い眠りについていれば……。



**ローザ**

ゼ○○○に操られていたときのゴルベーザさんは、クリスタルを集めることしか頭にないみたいで、とても人間とは思えないようなこともしていました。でも、ほんとうはとってもやさしい人のはず。だって、あの人は私の夫の……。



**カイン**

オレも、ゴルベーザに操られて、ローザやセシルにはかなりの迷惑をかけた。操られているあいだのことは、何も覚えていないんだよな。オレは、心の弱さをゴルベーザにつかれて操られたんだが、あいつにも心に弱さがあったのかねぇ？



**エッジ**

おやじとおふくろがあんな目に会っちまってさあ、そりゃあゴルベーザのことは憎んだもんよ。え？　どんな目に会わされたのかって？　いいじゃねえか、もうすんだことだよ。きっとあれが、おやじとおふくろの運命だったんだよ。

わせ、結果的にミストの村を全焼させるに至りました。これは、刑法108条の現住建造物放火の罪にあたります。さらに、ミストの村の唯一の生存者、リディアさんを殺そうと、カイポの村に死客を放ちました。これは、刑法199条ならびに203条、60条に記るされている、殺人未遂の共謀共同正犯の罪に相当し、事実上、殺人未遂を犯したことになります。加えて、ダムシアン王国とファブール王国を飛空艇団赤い翼に爆撃させて両国の城を破壊し、多数の死傷者を出させております。これには、刑法261条の現住建造物破壊、ならびに199条、60条の殺人の共謀共同正犯が適用できます。つまり、ここでも殺人と同等の罪を犯していることになります。ここまでは、先にも申し上げましたとおり、前国王に化けていたカイナッツオに命じて行なわせたことではありますが、さらに、みずから手を下したと断定できるものもあります。現王妃のローザ様を誘拐し、その身柄をクリスタルと引き替えに引き渡すとしたことです。これは、刑法225条が定める、営利目的拐取の罪に相当します。ほかにも、小さなものは数え上げたらきりがないほどありますが、おもな罪状は以上のとおりです。

**裁判官**　被告人ゴルベーザ、あなたには、質問に対して黙秘する権利があることを最初に伝えておきます。さて、あなたは、いま検察側が挙げた罪状を認めますか？

**ゴルベーザ**　検察官の述べたことにまちがいはないと思います。

**弁護士**　裁判官に申し上げます。被告人はそのとき、大魔王ゼ○○○なるものに催眠術らしきものをかけられており、心神喪失状態にあったのです。そのため、当時の事情をよく覚えておらず、ただいまのような返答になったのであります。そこのところを、よくよくご考慮願います。

**裁判官**　わかりました。では、続いて検察側の証人尋問に移ります。

**検察官**　被告人の犯行時の精神状態が問題になっていますが、我々は、被告人は正常な意識を持っていたと証明できる証人に出席していただくことができました。ファブール王国のヤン国王です。

**ヤン**　ヤンです。よろしく。

**検察官**　ヤン国王、あなたが被告人とゾットの塔で闘ったときのことをお聞かせください。

**ヤン**　私たちは、ローザさんを助けるために、ゾットの塔に向かいました。大賢者テラ殿が単身ゴルベーザ殿に向かっていきましたが、力尽きてしまいました。そのときのゴルベーザ殿の力なら、いくらテラ殿のメテオで傷を負っていたとはいえ、我らを全滅させるのはたやすかったはずです。ところが、セシル……失礼、セシル国王の顔を見たとたんに、攻撃の手がゆるんで……。みなさんはご存じないかもしれませんが、じつは、セシル国王とゴルベーザ殿は……。

**ゴルベーザ**　あいや、待たれい、ヤン殿。そのことについては他言無用にお願いしますぞ。

**裁判官**　お静かに。ヤン国王、どうぞお話を続けてください。

**ヤン**　いや、これは、私としたことが少し口が過ぎました。これ以上話すことは何もございません。

**裁判官**　証人尋問はこれまで。論告求刑に移ります。

**検察官**　被告人の犯罪は悪逆無道です。犯行時、少々の心神喪失は認められますが、責任能力は十分にあったと考えられます。よって、死刑を求刑します。

**弁護士**　犯行時、被告人はまったく心神喪失の状態にあったことは明白。よって、無罪を主張します。

**裁判官**　被告人は、何か言っておきたいことがありますか？

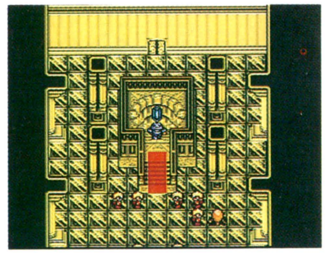
**ゴルベーザ**　私は、判決にしたがいます。

**裁判官**　では、判決を言い渡します。被告人ゴルベーザの罪は重く、懲役刑ですますことはできません。しかしながら、検察側の証人の証言だけでは、被告人の責任能力を立証するにいたっておりません。よって、犯行時被告人は心神喪失状態にあったため責任能力は問えないと認定し、無罪とします。

**リディア**　やったあ!!　まだ人間の世界も捨てたもんじゃないわね。

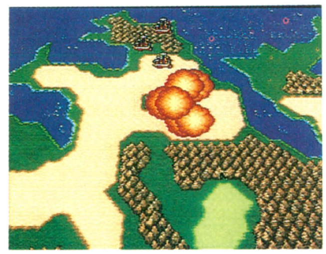
## ゴルベーザの悪行の数々(抜粋)

### ミシディアのクリスタルを奪う



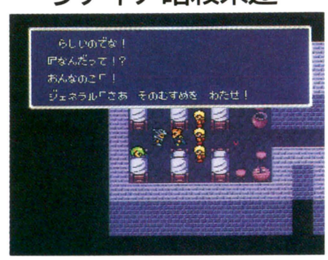
⬆当時、バロン王国の暗黒騎士団長であったセシルが、にせ国王カイナッツオに命じられていやいやながら実行。

### ダムシアンの城を襲撃



⬆バロン王国自慢の飛空艇による攻撃。この爆撃で、テラの娘アンナが帰らぬ人となるという悲劇が起こった。

### リディア暗殺未遂




⬆召喚士を恐れるあまり、まだ幼い少女のリディアを殺そうとするが、正義の心にめざめたセシルに阻止される。

## さまの証言★



### リディア

セシルが持ってきた"ボムの指輪"のせいで、私の村は廃墟になりました。でも、私はセシルを怨んでません。彼には悪意がなかったし、罪を必死であがなおうとしてくれたから。私には、セシルとゴルベーザさんが重なって見えるんです。



### シド

わしは、ゴルベーザのことは許しとうなかったんじゃ。テラのじいさんは、やつに殺されたようなもんじゃからな。じゃが、セシルとローザから、お月さんでのあいつの戦いぶりを聞いて考えが変わったよ。罪を憎んで人を憎まずじゃ。



### ヤン

私は、ゴルベーザ殿は、ゼ○○○に操られていたとき、少しではあるが意識があったのではないかと思っているのです。それでなければ、あのときの行動は説明がつきません。無意識のうちに、ふたりの血が引き合ったのかもしれませんが。



### フースーヤ

ゴルベーザを責めては気の毒じゃ。やつは、わしがゼ○○○の支配から解放してやるまで、ほんとうに自分が何をやっているのかわからなかったのじゃからのう。やつの本心は、正気に戻ったあとの行動が示しているじゃろうが。

# その2：『天外魔境Ⅱ』のデューク・ペペ

**裁く人**

江戸町奉行

## 大岡越前守忠相

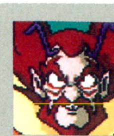


1677(延宝5)年、大岡美濃守忠高の四男として生まれた。幼名は求馬といい、のち、名を忠相と改めた。1717(享保2)年、江戸町奉行に抜擢され、越前守となる。町奉行としては、有効な防火策を講じるなど、卓抜した行政家としての手腕を発揮した。しかし、有名な"大岡裁き"は、ほとんどが後世の脚色である。1752(宝暦2)年没。

**裁かれる人**

元砂神城城主

## デューク・ペペ



『天外魔境Ⅱ』の中盤に登場するボスキャラ。因幡の国にある砂神城で、妻のマダム・バーバラとともに、卍丸たちと戦った。バーバラは砂神城での戦いで死んでしまうが、ペペは辛くも脱出した。その後、妻のかたき卍丸に一矢報いようと、あとをつけまわした。妻を失って、錯乱状態に陥ったのではあるまいかと思われるふしもある。

卍丸との戦いで壮烈な戦死を遂げたデューク・ペペ。そのペペが生きていたら、どういう裁きを受けるのか？　裁くのは人情のある裁きで有名な大岡越前守忠相だ。

**大岡越前守忠相(以下越前)**　これより、砂神城城主などと僭称しておった、デューク・ペペなるものの罪状について吟味いたす。一同の者、面を上げ……。むっ、そのほう、なぜすでに面を上げておる？

**カブキ団十郎(以下カブキ)**　へっ、なんでこのオレ様が町奉行なんかに頭を下げなければならねーんだよ。この国を救ったのは、ジパングーの伊達男、このカブキ団十郎様でぃ。

**越前**　カブキとやら、そのほうの活躍の噂、この江戸にも届いておるぞ。そのほうは、とくに女子に人気があるようじゃのう。

**カブキ**　はっはっは、知っておったかお奉行さん。この江戸の町にも、オレ様を待っているかわい娘ちゃんがたくさんいるんで、このへんで失礼させてもらうことにするぜ。(カブキ退場)

**越前**　嵐は過ぎ去ったようじゃの。さて、デューク・ペペ。この越前のもとには、そのほうの悪行の数数が届いており、いちいち読み上げると切りがないほどじゃが、そのほう、自分の悪行を認めるか？

**デューク・ペペ**　へへへ、あっしは悪いことなんざ何もしとりませんで。あっしがやったことは、すべて妻のバーバラのためにしたこと。あっしにとっては、妻によろこんでもらうことがすべてなんでさぁ。妻がいないいま、あっしなんかはどうなってもいいんですわ。でも、そんなあっしの心の支えになってくれたのが、そこにいる卍丸でさぁ。卍丸、愛してるよ～！　この評定に勝って、おまえを死罪にしてみせるよ。

**越前**　卍丸よ、そのほうのことはショーグン様からの話でよく知っておる。ところで、この男、少しおかしいのではないか？

**戦国卍丸(以下卍丸)**　仰せのとおり。しかし、このジパングを救うためとはいえ、この男の妻に手をかけ、こんなふうにしてしまったのはこの私でございます。私は、ほかにも女子をこの手で……。

**越前**　言うな、卍丸。しかたのないことだったのじゃ。このペペを哀れと思うそのほうの気持ちはよくわかる。しかし、法は曲げるわけにはいかん。それに、愛する妻のもとに送ってやったほうが、この者にとっても幸せであろうが。

**卍丸**　…………。

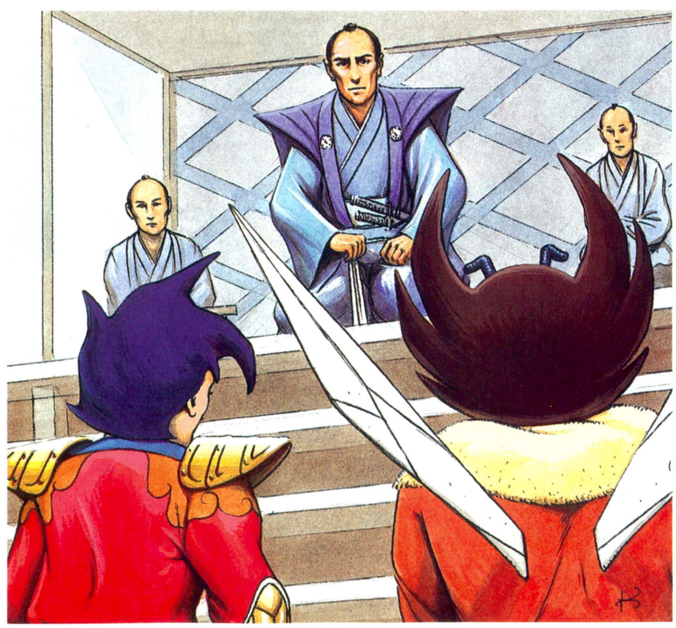
**越前**　デューク・ペペ、そのほうの悪行かぎりなく、情状酌量の余地なし。よって、打ち首獄門を申し渡す……と言いたいところではあるが、すでにペペとやらの体は南蛮のカラクリになっておるらしいではないか。そのような者を打ち首にしても栓ないこと。しからば、この者の処遇は、卍丸、そちにまかせるとしよう。

**卍丸**　ははっ、ありがたき幸せ。

**越前**　これにて一件落着!!




⬆このことばひとつをとってみても、ペペの精神状態が尋常でないことがわかる。殺してやるのが武士の情けかも……。



イラスト：モリ コギト

### デューク・ペペの悪行




⬆砂神城の出現によって、緑豊かな因幡の国のほとんどは砂漠化してしまった。因幡の国の住民を苦しめた罪は重い。




⬆他人の敷地内に勝手に入り込んで小屋を建て、あまつさえ、その小屋のなかをお化け屋敷にしてしまうとは言語道断。

# その3：『女神転生Ⅱ』のパズス

## 裁く人
バビロン第1王朝第6代国王

### ハンムラビ



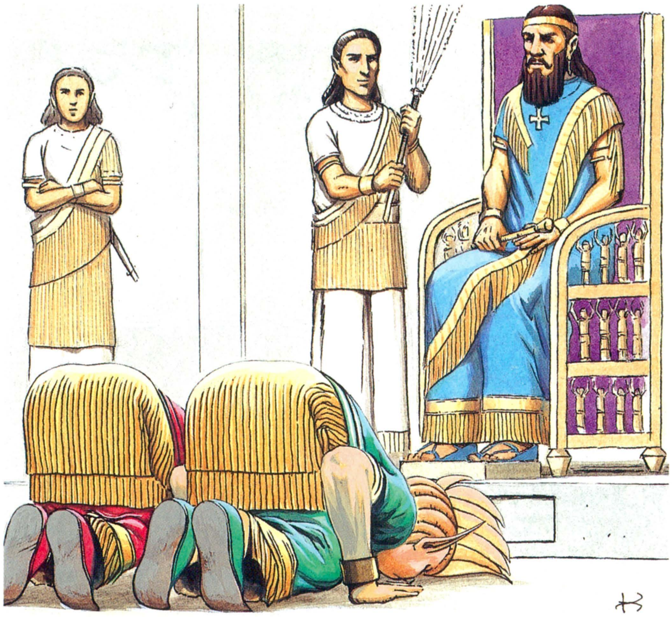
生年不詳。バビロン第１王朝の第５代国王、シンムバッリトの子。父の死によって、紀元前1729年にバビロン第１王朝の王位を継承する。そのころ分裂していたバビロニア地方を統一し、さらに周辺の地域を征服して、〝四海の王〟と称された。〝目には目を〟の復讐法で有名なハンムラビ法典を制定したのち、紀元前1686年に没した。

## 裁かれる人
魔界のはみ出し者

### パズス



『女神転生Ⅱ』に登場する最初のボスキャラ。もとは、メソポタミアの伝説に登場する熱風と嵐の魔王。神の使いとして、主人公とその親友(ダークヒーロー)の前に現われる。そして、主人公とダークヒーローを救世主としてあがめるメシア教の布教に力を入れる。のち、東京タワーにいる魔女に関して主人公と対立し、ついには倒される。



長い戦いののち、主人公とパートナーの少女は、大魔王サタンを滅ぼした。主人公たちは、唯一神によって神になった。そして、人類はほとんどの文化を失ったものの、なんとか絶滅はまぬがれ、地球上には平和が戻ってきた。しかし、主人公たちとサタンが戦っているあいだに、先の大戦で生じた次元のひずみはますます大きくなり、ついに、3500年まえにバビロニア地方に生誕した英傑が、再びこの世に姿を現わしたのである。その男の名はハンムラビ。東京に現われたハンムラビは、その卓越した手腕で瞬く間に日本全土を征服した。そして、ハンムラビ法典を制定したのである。

さて、『女神転生Ⅱ』では、バエルは主人公たちに破れてもすぐには死なず、カエルになった。バエルにとどめを刺すためには、そのカエルを殺さなければならなかったのだ。ならば、パズスも、魔王としての力を失って何かに転生してもおかしくないではないか。どうせなら、裁きやすいように、人間に転生してもらおう。

というわけで、かなり強引だが、これでハンムラビ王がパズスを裁くという設定ができあがった。パズスを訴えたのは、ダークヒーローのガールフレンド、ヒロコである。ダークヒーローは、ほんとうはヨネスケという名前だった……。

## パズスの悪行




⬆この、魔女と呼ばれていた女の子が、主人公の一生のパートナーとなるのである。やはりパズスはウソつきか？




⬆悲劇のヒロイン、ヒロコ。彼女の愛するダークヒーローはみずから死地に飛び込む。パズスに洗脳されたからか？

**ハンムラビ**　女よ、朕は自分がまったく違う世界からやってきたことを知っておる。朕の定めた法律は、汝らをそれまで縛っていたものとはまったく違うことも知っておる。しかし、いまこの世界を支配しておるのは朕じゃ。ハンムラビ法典には従ってもらうぞ。

**ヒロコ**　はい。

**ハンムラビ**　わがハンムラビ法典では、第三者を死刑にあたる罪で告訴しながらその罪を実証できなかったときは、原告は死刑に処せられるのじゃが、よいのじゃな？

**ヒロコ**　覚悟はできています。私のボーイフレンド、ヨネスケは、そこにいるパズスに欺かれ、メシア教という宗教の救世主に祭り上げられました。ヨネスケは、パズスの言うことを最後まで信じ、ひとりでバエルという魔王に無謀な戦いを挑み、死んでいったのです。つまり、このパズスがヨネスケを殺したのも同然なのです。

**パズス**　ま、待ってくれ。ヨネスケがバエルと戦ったとき、私はすでに人の子との戦いに破れ、魔王としての力を失っていたのだ。それに、私は、唯一神に言われたことを実行しただけだ。

**ハンムラビ**　パズスよ、朕はおまえが元魔王だなどとの言っているのが気にくわぬ。ヒロコの言ったことだけでは、おまえは死刑にならずにすんだかもしれんが、残念だな。死んでもらおう。

**パズス**　やめろ！　オレはもう魔王じゃないんだ。ほんとうに死んじまう……。

**ハンムラビ**　ヒロコよ、おまえは死刑にするには惜しい女だ。どうじゃ、朕の後宮に入らぬか？



⬆懸命に命乞いをしたパズスだが、王の思惑で死刑にされてしまった。

# RPG会話行動実例集

## RPGの行動を日常で役立てれば素敵な日々が訪れるかもしれない

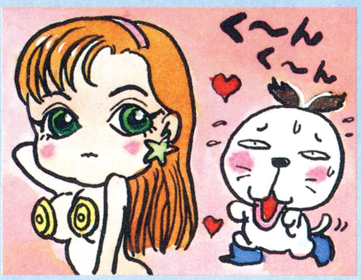
みんな楽しくロープレってるかい？　突然だけど、みんなはいままでにRPGをプレーしていて得したことってあるかなあ。RPGはたしかに楽しい。けれど、それをやりすぎたために成績や体力が落ちた、彼女や仕事を失った、ハゲた、頭がヘンになった、などつらく悲しいことのほうが多いよね……。

しかし、それではいかん。RPGのすばらしさを認識するためにも、実生活でRPGを役立てようではないか。そこでこのページではRPGに登場する会話や行動を利用して、キミの生活をよりヘブンリーなものにしてしまうぞ！　まずは下のRPG４大要素を理解してから、実践へと突入だ。カモ〜ンボーイ！



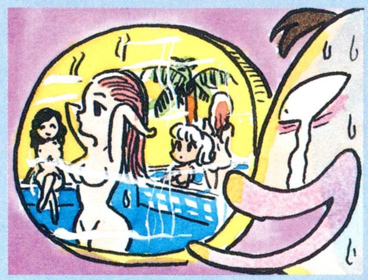

⬆人と話すのはとっても楽しいよね。きっと愛があるから楽しいんだよ。

## RPGの会話・行動に見られる4大要素（お約束ってやつ）




### 愛と欲望

だれが言ったかは知らないが、RPGは人間ドラマである。人が人である以上捨て去れないのが愛と欲望。こいつがあるからこそ、悪や善が存在するのだ。逆にこのふたつがなければ争いごともおこらないはずだ。

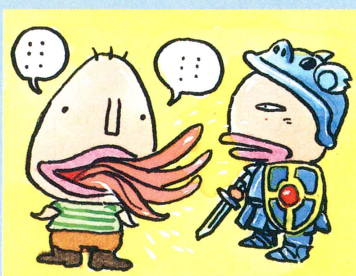


### 探求心

洞窟の奥深くに進んでいく。人の家を勝手に調べる。町の人から情報を集める。ギャルのパンツを見る。これらはすべて崇高な探求心のなせる技。この探求心なくしては勇者たちの冒険など存在しないのだ。

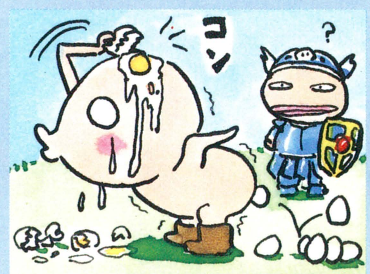
### 嘘

嘘……。RPGに関して、いままでにいくつの嘘がつかれただろうか。幻のアイテム、エンディング、続編などなど。RPGは嘘によって支えられている部分があるといっても言いすぎではないだろう。嘘じゃないよ……。



### 不条理

RPGでよく見られる、まったく意味のない行動。それは時として重要な価値を持っているものである（場合もある）。他人から見たら無意味なことも、本人にとっては深い意味のあることかもしれないのだ。



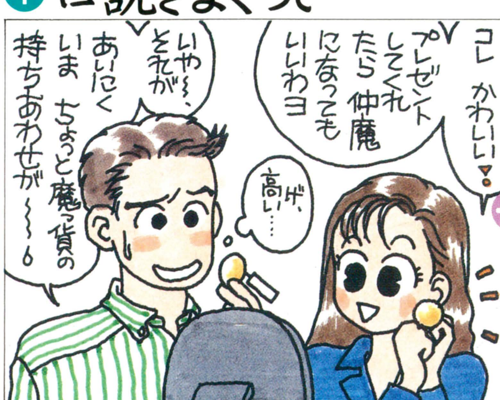

## 実用例1　愛と欲望　「今後ともよろしく」

高価なプレゼントや素敵なデートコースで彼女をモノにしたキミ。でも、それだけで満足しているようじゃヘボ勇者。ここで『真・女神転生』の名セリフを付け足せば、彼女の腰も、感動のあまり柔らかな音をたてて崩れ落ちるだろう。




⬅このセリフを聞くと、うれしいんだよなあ。

### ①口説きまくって……




### ②このセリフを使え



## 実用例2 あくなき探求心「返事がない、ただのしかばねのようだ」

RPGのなかの冒険者のように、キミは町を進んでいる。そのときキミは街路で、少し変わったものを発見した。それはピクリとも動かない人だった……。そんなときに役立つのが『ドラゴンクエスト』シリーズのこの行動だ。

まず基本は目標に近づいて4方向から丹念に調べること。しつこい調査の結果、まったく反応が得られなかった場合はすかさずこの名ゼリフを使うべし。これでキミの調査のグレードがグ～ンとアップしたような気がして、ささやかな自己満足が得られるぞ。




⬅ダンジョンの奥でよくいろいろ調べたよね。

### 人を見つけた



⬅街路の角に人影が！ ピクリとも動かないけど、どうしたんだろう？



### 近づいて……

⬆まずは近づいてみよう。万一の非常事態に備えて、気配を殺して接近するようにしよう。約束だよ。

### 調べまくって





⬆木の棒や足を使って、丹念に調べてみよう。蹴りを入れちゃダメだ。




⬆ここで決めのセリフ。相手が生きていたときは素直に謝るべし。練習を積めば、判断ミスは減るはずだ。

**おもな使用例**

- ●新宿の自由人たちに……
- ●渋谷のよっぱらいに……
- ●親戚や友人のお通夜、お葬式の席などで……
- ●病院のベットで……

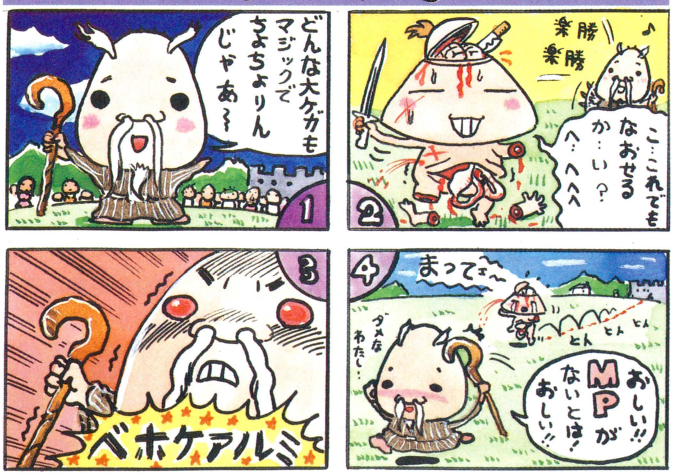
## 実用例3 嘘「MPがたりない!」

自慢。自惚れ。そして嘘。これはだれでもしていることだ。でもそんな嘘や自慢に関して、人に非難されたり、実証を求められたときは、このセリフを使って上手に切り抜けてしまえ！




⬅戦闘画面でこのメッセージを見ると、悲しくなる。

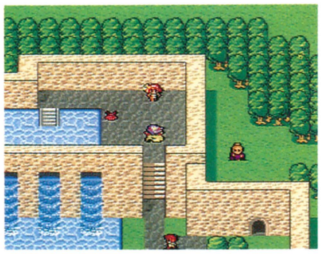
### こうやって使え うそうそ　田中ひでお




イラスト：田中ひでお　水玉螢之丞

## 実用例4 不条理「私は踊り子よ!」

『ＦＦ』シリーズの踊り子。話かけたら最後、意味もなく長い踊りを強引に見せつける彼女の存在は不条理そのもの……。このパターンを逆手に取ったのがこの行動。嫌な人に話かけられたりたら「私は踊り子よ！」と叫んで、相手が姿を消すまで踊り続けよう。さあ、レッツ、ダ～ンス。



⬆意味なく踊る踊り子。彼女の未来はどこへいく？　アスキーの未来は？

### 話しかけられたら



⬆いやなヤツに話しかけられてしまった。走って逃げるわけにもいかない。さあ、どうやってかわすんだ？

### 意味なく踊れ!



⬆さあ、すかさず踊り出せ！　よけいな口を聞くのは禁止だぞ。ちょっとつらいけど、死ぬまで踊るのがベストだ！

# モンスターの急所をさぐる

もしRPGに登場するモンスターが目の前に現われたら!?　しかも逃げられないとしたら、やっぱり戦って倒すしかない！　でも日常生活では、武器なんか持ってないのがあたりまえ。そんなときモンスターの急所さえ知っていれば、生き残ることができるのだ!!




⬅どんなに強いモンスターでも急所をひと突きすれば、一撃で倒せるのだ。

## 人間の急所



**1 脳みそ**

体全体をコントロールする脳みそが破壊されれば、生命活動の停止、もしくは活動不可能に陥る。

**2 心臓**

心臓の機能が破壊されると血液循環が止まり、体全体がエネルギー不足になってサヨウナラだ。

**3 こころ**

形はないが、意外ともろいのがこころ。反省して戦闘意欲が失われたり、自殺してしまったりするぞ。

**4 生命の神秘**

男の場合、生殖器官を攻撃されると、徹底的に痛い。生きる目的が失われる危険性もあるのだ。

## スライム　グニャグニャの軟弱生命体に急所はあるのか

ほとんどのRPGにおいて最弱のモンスターであるスライム。その急所をさぐるまえに、まずスライムとはいったいどんなモンスターなのか？　ということを知っておく必要がある。

あらゆるRPGに登場するスライムだが、モニター上で表現される形態はみごとにバラバラである。まるでべつの生命体であるかのように、一定の形態というものが確定されていない。しかし、それらはすべてスライムであり、多少形質は違っても同種の生物(スライム)なのだ。

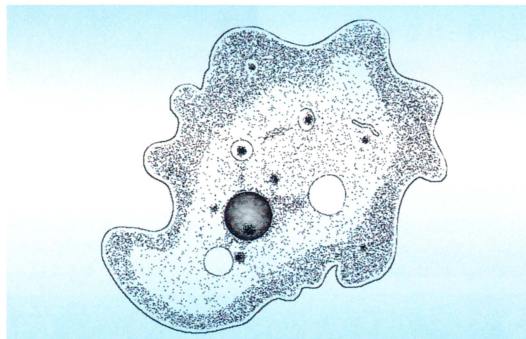
つまり、スライムとは一定の形態を持たない(持てない)生物である。逆に、一定の形態を持たない生物のことを総称してスライムと呼ぶ。とも、考えられる。

これでスライムというモンスターのことが、ある程度わかった。そして、いよいよ急所をさぐるわけだが、そのためには実在する生物と比較して考えるのがもっとも良い方法だと思われる。

実在する生物で、一定の形態を持たずグニャグニャした生物の代表といえば、原生動物のアメーバと、動物でも植物でもない粘菌がいる。どちらの生物もスライムとしての資質は十分ある。しかし粘菌は弱過ぎる。なんと、ファミ通編集者T氏が飼っていた粘菌は、カビが生えて死んでしまったのだ！　カビで死ぬなんて、モンスターとして失格だ。よって、アメーバをリアルスライムと仮定して、スライムの急所をさぐることにしよう。

アメーバは悲しいくらい原始的な生物だ。そこで、非常に悲しい事実を3つほど紹介しておこう。①雌雄の区別はなく分裂によって増殖する。この分裂による増殖の逆説こそ、『ドラクエ』におけるキングスライムの成り立ちではなかろうか。②内部はゾル(流動状態)、外部はゲル(半個体状態)になっており、ゾル↔ゲル転換によって移動、捕食などの活動を行なう。つまり、グニャグニャしていて、一定の形態というものがないのだ。③細胞ひとつで生命活動をする単細胞生物である。この単細胞生物であるという事実こそ、スライムの急所をさぐる最大のヒントとなるのだ！

### リアルスライム？



⬅原生動物の根足虫類に属するアメーバ。なんらかの理由によりこいつが巨大化したものが、スライムなのではなかろうか。

リアルスライムである（と仮定した）アメーバは、単細胞生物であると同時に真核生物でもある。真核生物とは、遺伝子であるDNAが、核膜によって囲まれた核のなかにある生物をいう。真核生物の場合、細胞から核を取り除くと、核を取り除かれた細胞(細胞質)も核も、たがいに生命活動ができなくなってしまう。すなわちアメーバのような単細胞生物の場合、核が破壊されるということは、ひとつの細胞の死であると同時に、ひとつの生命体の死でもあるのだ！

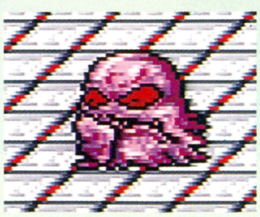
絶えずゾル↔ゲル転換がなされているであろうスライムの体内で、核はその所在が一定ではない。たまたま核を突き刺したとき、一瞬にしてスライムの生命活動は停止してしまうのだ。

**結論**　●スライムの急所は核だ！　ただし、スライムが単細胞生物であり真核生物であるとする仮定が正しい場合に限る。

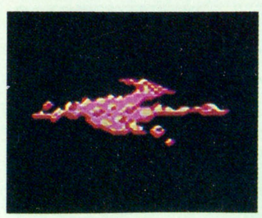
### 有名RPGにおけるスライムの不定形態



⬅ご存じ『ドラクエ』シリーズのスライムは、水滴型。



⬅『FF』シリーズのプリンも、スライムの一種だろう。



⬅『ウィズ』シリーズのスライムは、もうドロドロだ。

# RPGなぜなぜ34

# RPGってどんなゲーム？

RPG(ロールプレーイングゲーム)とは、ストレートに考えると、〝役割を演じるゲーム〟なわけだ。

でも、RPGの作り手側は、RPGというひとつのジャンルを、もっと大きな意味を含んでとらえているかもしれない。

「〝ロールプレーイング〟という言葉だけなら、シューティングでも何にでも使える言葉だと思う。でも、〝RPG〟というひとつのジャンルで考えるなら、成長型冒険活劇かな」(ハドソン　梶野)

「〝役割〟を持って、ある目的のためにがんばるゲーム」(ソニック　高橋)

「主人公を成長させれば何でもできるようになるゲーム」(宮岡寛)

ここではRPGのなかで起こるさまざまな出来事についての疑問を、Q＆A方式でメーカーさんやゲームデザイナーのみなさんに答えてもらうことにした。イジワルでふざけた質問が多かったにもかかわらず、楽しい答え、納得のいく答えをちゃんとくれたのだ。感謝。これでみんなの悩みも解決だね！

## なぜすべて似たようなストーリーなの？

「ただの話の流れとして考えたら、たくさんのストーリーがあるでしょう。でも、多くの人が楽しめるストーリーとなると、そう多くはありません。遊んでもらう以上は楽しんでほしいと願う制作サイドの気持ちは、みな同じだということではないでしょうか」(宮岡寛)

「お話はいろいろあるじゃん。それに〝目的を持ってクリアーを目指す〟っていう意味なら、全ジャンルそうだよね」(ハドソン　梶野)

なるほど。そうかもしれない。

## 現代が舞台で主人公がふつうの人、目的も平凡……そんなRPGないのかな？

「自分がプレーしたときにおもしろいと思えないだろうから」(ソニック　高橋)

「そんなゲームホントにやりたいと思いますか？」(木村初)

「そもそもRPGってものが、現実には起こらない非日常の世界を楽しむものですから」(アトラス　新野)

つまり、平凡じゃないから、ふつうの人じゃないからこそ、おもしろいゲームになっているっていう意見なんだね。ほかにも、この問題については考えさせられる意見が。

「それに近いゲームは、いくつかあったように思います。でも、結果として売れなかった。作り手としてはいろいろ冒険してみたいけど、そのためにはユーザーの支持が必要です」(宮岡寛)

うーん。そういわれると思い当たるふしがないでもない。考えどころだなあ!?




⬅現代が舞台っていうだけなら、『MOTHER』があるんだけど……。



⬅『真・女神転生』の舞台は近未来。でも、起こることはあまりにも非現実的。

## どうして敵のボスは主人公が強くなるまで何もしないの？

この疑問には、ほんとうにいろいろな答えがあった。みんなユーモアたっぷりで楽しいぞ。

「強者の余裕かな？　でも、いちおうモンスターを差し向けてるじゃないですか。でも、本当は、主人公を愛しているからかもしれない」(ソニック　高橋)

「ゲームによってはいろいろ手を打ってくるボスもいます。ただ、共通していえることは、権力者は非常に忙しいということ。たとえば、アメリカの大統領が命を狙われていると知っていても、自分の命を守ることだけに専念するわけにはいかない。それと同じじゃない？」(宮岡寛)

「放置しているんじゃなくて、主人公がどこにいるかわからないんですよ」(ハドソン　梶野)

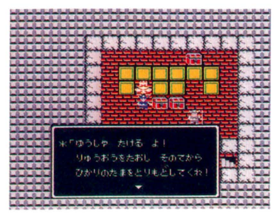
「甘く見ているのもたしかです。でも、じつはほかにもたくさんの勇者が世界各地にいて、そっちをかたづけたりするのに忙しいのです」(アトラス　新野)

なるほど。いろいろと答えがあるもんだ。そういえば、『ドラクエⅣ』でも、平和に暮らしている勇者を、いきなりモンスターたちが襲ってくる話があったね。いつも、ただの悪者だと思ってたボスのことを、ちょっと違う角度から見られた感じなのだ。



⬆『ドラクエⅣ』の5章には、この疑問に対するひとつの答えがある。

## 主人公にばかりトラブルの解決を頼むのはなぜなの？




⬅この王様も、主人公以外の勇者にも頼んでいるのかな。ふん。オイラにまかせておけばいいのにさっ。

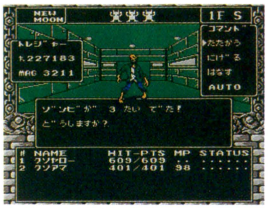
「さっきもいったけど、確実さを増すために、じつはほかの勇者たちにも依頼しています。でも、それがバレるとプライドの高い勇者が許さないので、ないしょにしているのです」(アトラス　新野)

これは爆笑モノのお答え。いくら自国や世界を守るためとはいえ、王様やエライ人もたいへんですなあ……。

## すでに死んでいるやつ

ゾンビなどのアンデッド系のモンスターは、生物学的には死んでいる。しかし、意志を持って考え行動するのだ。自分が死んでいることを認めさせることができれば、ただの屍として土に返ってくれるはずだ。

すでに死んでいるので、肉体には急所がない。アンデッド系のモンスターの急所は、滅んだ肉体から離れようとしない魂だ。




➡まさしく腐れ外道のゾンビ。寄るな、汚れる。



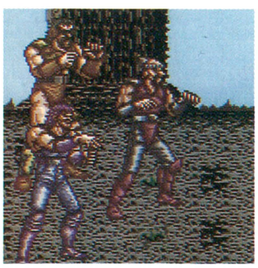
➡葬式と埋葬をきちんとしてあげると、いいかも。

**結論**
●肉体から魂を引き離せ！
南無阿弥陀仏や南無妙法蓮華経で、成仏させてやろう。ただし、隠れキリシタンには通用しない。

## 成仏してね

## 人間

RPGに登場する敵は、モンスターばかりではない。悪い人間やいやな人間も敵として登場する。殺すと犯罪になってしまうので、やつらは殺さないほうがいい。田舎のお母さんに説得してもらおう。



⬅いくら根性が腐っていたとしても、人の子として生まれたのだ。

## 悪魔

モンスターよりも強い存在として悪魔がいる。どんなに強力な武器を持ってしても、彼らに対抗することはできない。彼らの嫌う真実の愛や善なる魂で立ち向かうしかない。かなりテレくさいぞ。

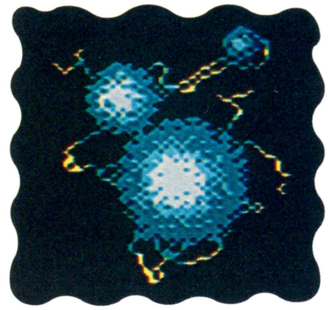


⬅こんなやつらとだけは戦いたくない。利用してやれ。

## 実体のないやつ

ウィスプや人魂などは、ほとんど実体がない。つまり物理的な急所は存在しないのだ。よって、アンデッド系モンスターと同様に、供養してあげるのがいちばん良い。生きている人間の気迫や情熱で追い払う、という手も有効だ。

**結論**
●殺すよりも追い払え！
手厚く供養すれば、消えてなくなるはずだ。また、信じなければ見えないので、怖くないぞ。



⬆死んでいることは明白なのに、あの世に行こうとしない優柔不断なやつら。決断力がないので、行く場所を教えてやれ。

## メカニカルなやつ

### ロボット




⬅こんなものは、どうせ鉄の人形だ。ちょろいぜ。

### 戦車



⬅人が乗ってなければ、ぜんぜん怖くないぞ。

ファンタジー系以外のRPGでは、ロボットなどの機械のモンスターも多数登場する。怪力かつ正確無比の攻撃を仕掛けるやつらにも急所はあるぞ。

やつらの頭脳はだいたいコンピューターだ。コンピューターは融通が効かないので、矛盾する問題に直面するとバグってしまい動けなくなってしまう。非論理的な行動や不条理な発言でやつのコンピューターを攻撃しよう。アホなロボットはそのうちどうしていいかわからなくなって、頭から煙を出して倒れるだろう。

また、戦車など兵器のモンスター(?)は、砲口をふさいでやろう。これで、弾を撃とうとした瞬間に自らの破壊力で、そのボディーを暴発させてしまうのだ。

**結論**
●人間の知恵を思い知らせろ！
1でも0でもないもので困らせてやればイチコロだ。海水でサビさせるという手もあるぞ。

## もの　命のないモンスターの場合は

### 武器・防具

魂もないくせに、剣や防具の一部が襲ってくることがある。どう考えても、やつらに目的があるとは思えない。武器や防具であるからには、人に使われたい願望があるはずだ。説得して、自分のものにしてやろう。



⬅日本刀の場合、柄にくさびのようなものがある。こいつを引き抜くと、刃の部分と柄の部分がバラバラになる。人間でいうと、首と胴体が離れたも同然だ。これで、刀に命があったとしても死んでくれるだろう。竹槍の場合は……、どうしよ。

### 箱・ふくろ

中身が気になるミミックや笑いぶくろは、中身が現われたことがないことから、箱やふくろそのものがモンスターの本体だろう。となれば、答えは簡単。なかに汚いものや臭いものをほうり込めば勝ちだ。



⬅ミミックの蝶つがいを壊せば、アゴが外れた状態になる。これで、噛みつくことも魔法を唱えることもできなくなるはずだ。また、ふくろ状のモンスターは口をしばるひもを抜いて縫い目をほどけば、単なる革の切れ端になってしまうぞ。


### 参考文献

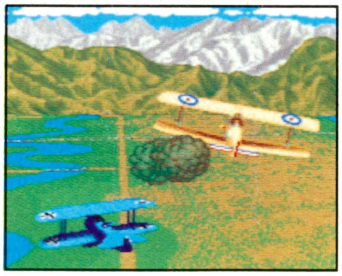
●改訂 生物／東京書籍
●動物大百科10 家畜／平凡社
●動物大百科11 ペット／平凡社
●オカルト／講談社現代新書
●悪魔の事典／青土社
●地獄の辞典／講談社
●幻獣辞典／晶文社
●幻想世界の住人たち／新紀元社
●幻想世界の住人たちⅡ／新紀元社
●幻想世界の住人たちⅢ〈中国編〉／新紀元社
●幻想世界の住人たちⅣ〈日本編〉／新紀元社
●高等魔術の教理と祭儀　教理編／人文書院
●各種RPG攻略本

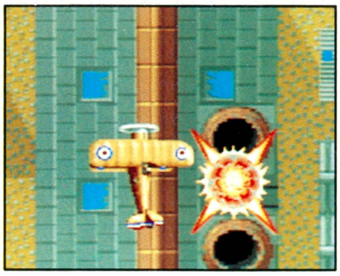
namcot®

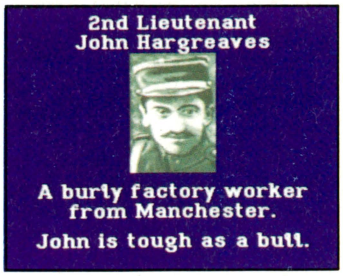
# 鉄と硝煙の空が彼らの戦場だった……

操縦桿に全てを託し、蒼空を駆ける男達がいた。彼らの名はパイロット。誇りと命を秤に掛けて、彼らは今日も空を飛ぶ！大空に賭けた男達の航空ロマンが現代に蘇る！









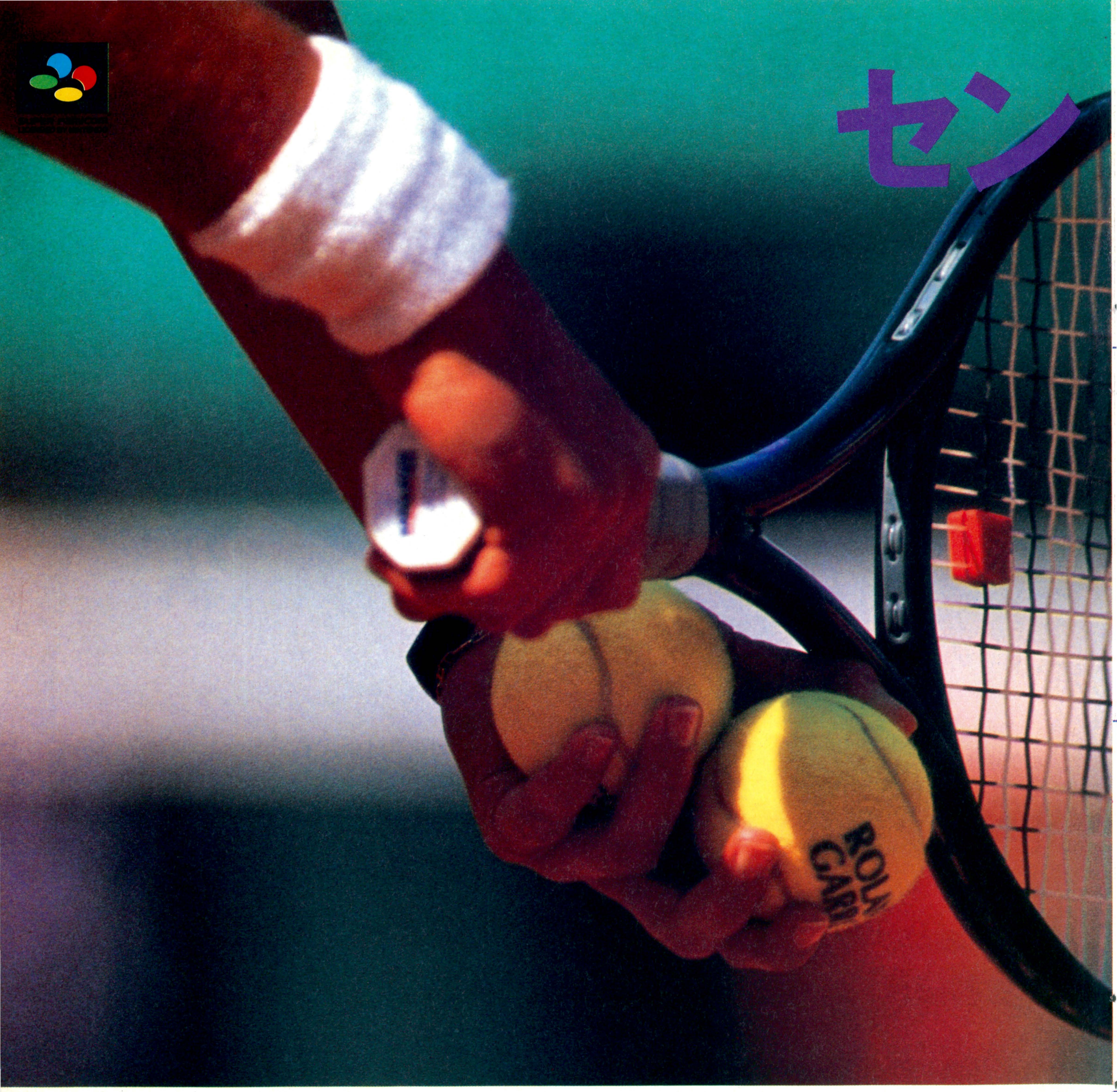

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ナムコットのスーパーファミコン用「スカイミッション」は、第一次大戦をモチーフにした３Ｄタイプの空戦ゲームです。愛機キャメルを操縦し、敵戦闘機との空中戦、地上の軍事施設の爆撃、進撃する敵軍への攻撃など、３つのモードを、リアルなグラフィックでお楽しみいただけます。

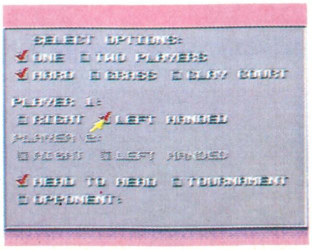
## SKY MISSION™

## スカイミッション

**9月29日発売・8,300円(税別)**




今までのテニスゲームにはない、新しい視点でコートを捉えた話題のテニスゲーム、ついに登場だ。抜群の操作性とリアルな動き&グラフィックは、スーパーファミコンならではのもの。ハード、クレイ、グラスの3種類のコートは、それぞれ球のバウンドやスピードが変化、プレイヤーの利き腕も選択可能、きわどいネット際やコーナーのプレイを、スローモーションで再視することもできる。対コンピュータのプレイは15人のキャラクターを相手に、練習モードと、トーナメントモードが選択できる。もちろん対人間のプレイも楽しめるから友達との対戦もOK。「アメージングテニス」発売後は、全国でスーパープレイヤーを決定する「アメージングカップ/チャンピオンシップ」も開催予定。キミの挑戦を待っている!




⬆この画面でいろいろ選択する。
左利きにしようかな。

**12月11日発売予定　予価8,800円(税別)**



KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元：ケイ・アミューズメントリース株式会社
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
今、決戦の幕が、切って落とされた。
君は地球を救うことが出来るか？
宇宙からの侵略を防ぐために、
キミは、戦わなければならない。
地球のため、宇宙平和のため、そして、………
驚異のスーパーパズルゲーム「ミステリーサークル」
10月上旬発売予定。
MYSTERY CIRCLE
●ミステリーサークル●
■お問い合せ/ファミコン事業部 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17用賀駅ビル303号 ☎03(3709)7701 大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22北大阪屋ビル ☎06(365)8879
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。


KOEI
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
MEGA DRIVE
ゲームが始まれば、きみは勇敢な提督だ。
太平洋の覇権を目標に、巨大戦艦を指揮して進む。
さて、提督にまず必要な能力といえば判断力。
会議、戦闘等、決断しなければならないことは多い。
ではここでいくつかのコツをお教えしよう。
例えば艦隊を出港させるにも、やり方があるのだ。
決断のス・ス・メ。
START
◆出港
ついに母港・呉を出る日が来た。
航海の準備は万全だろうか。
また第一の目標は何だったか?
会議で決定した重点目標や、戦略を
もう一度チェックしてみてほしい。
明日はもう、太平洋の上なのだから。
◆燃料補給
太平洋上で燃料切れを起こしたら
大問題だ。充分な補給が戦艦の命。
一斉にではなく、先に出港する艦隊を
決めて順番に補給すれば効率がよい。
◆艦隊編成
空母、駆逐艦、潜水艦など様々な
種類の艦隊を編成するコツは、
自分の戦略をよく考えることだ。
待ち伏せ、奇襲、情報収集を行う
潜水艦隊を作ってみるなど、
戦略に合わせて編成してみよう。
◆メイン画面
すべての始まりはここから。
必要なコマンドは使いやすい
プルダウンメニュー方式だ。
この画面の中で、次の作戦を常に
練ることで勝利が近づくだろう。
◆会議
陸軍と行う作戦会議だ。ここで
どの基地を守り、どこを攻めるか
決定する。自分の要望を通すには、
作戦能力の高い将校を出席させて
根気よく説得することが大事だ。
スーパーファミコン
メガドライブ
好評
発売中
作曲/宮川 泰
WWIIゲーム
提督の決断
スーパーファミコン(10メガROM バッテリーバックアップ付)・メガドライブ(8メガROM バッテリーバックアップ付):14,800円
●パソコン各機種:14,800円～16,800円/withサウンドウェア(CD付)17,200円 ●スーパーガイドブック:980円(税込)9月下旬刊行予定
●ハンドブック:1,860円(税込)●CD:H29E-20006:2,987円(税込)/CT:26CE-1006:2,678円(税込)
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用下さい。全商品のお取扱いをいたします。お問合せはユーザーサポート係(Tel.045-561-6861)まで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
■価格には消費税は含まれておりません。
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹


KOEI
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
COME ON BABY!!
いつでもあんたを待ってるぜ。
光栄から本格派4人打ち麻雀ソフトがやってきた!!
敵は信長にジンギスカンからOL、オタクまでなんと21名。
シロウトからプロ顔まけの強者までメンツはお好みしだい。
しかもイカサマは一切なし、細かいルールも設定OKのリアルさだ。
さあ、最強無敵のこのパワーに、きみは勝てるのか!!
好評発売中
スーパー
SUPER
麻雀大会
スーパーファミコン版:4メガROM(バッテリーバックアップ付 4ヵ所セーブが可能):標準小売価格9,800円
たとえば鳴きまくる短気な信長、決しておりないクレオパトラ、マイペースなオバタリアンと性格に応じて打ち方もいろいろ。それに「スーパー麻雀大会」はどこまでも本格派1ナキ断、ワレ目、ドボン、焼鳥やウマなど約20種類のきめ細かな設定ができるから、競技麻雀からインフレ・ルールまでお好みしだい。しかも「雀荘」と「大会」のふたつから選べて楽しみ方もふくらむ。さあ、持ち金$10,000をめざして腕をみがけ!!

KOEI

Nintendo GAME BOY

光栄三國志初!!「武将勝ち抜き戦」

# 三國志・夢の五番勝負



劉備軍

関羽 先鋒 夏侯惇

趙雲 次鋒 典韋

張飛 中堅 許褚

諸葛亮 副将 張遼

劉備 大将 曹操



曹操軍

義の人VS片目の猛将――
見ごたえのある対決は、
戦いの皮切りにぴったり。
知力・武力ともに優れた関羽か
力の夏侯惇か…その勝敗は?

美丈夫の若武者に対するは
曹操のボディーガード役。
君主への忠誠はどちらも
負けず劣らずの男二人だ。
重い鉄の矛２本を操る典韋と
才色兼備の趙雲……
なかなか読めない戦いだ。

剛胆そのものの猛者同士。
酒好きの暴れんぼうと
猪突猛進の豪傑が対決だ。
言われなくても一騎討ちを
かってでる張飛の意気込みが
一歩リードするか……?

名高い軍師と武勇に優れた男。
勝ち抜き戦には攻撃だけでなく
『計略』のコマンドもあるから
やはり智将・孔明が有利か。
しかしバランスのとれた張遼の
反撃も見逃せないぞ。

最後は大将たる二人の君主。
文武両道の曹操の方が
勝利へ近いかもしれないが、
劉備の人並外れたその魅力に
天が味方する可能性も大。
勝負は時の運ともいうし、
目の離せない一番になりそうだ。




今、光栄の『三國志・ゲームボーイ版』が熱い!
2メガROMの大容量に200人の武将と迫力のHEX戦、
そのうえ『武将勝ち抜き戦』までぎっしり入って堂々の登場!
さて、現れたるは選ばれし10人の名将たち。
どんな勝負を展開するか、結果は見てのお楽しみだ!!

# 三國志
## ゲームボーイ版

2メガROM(バッテリーバックアップ付 3ヵ所セーブが可能):6,800円(税込)9/30発売予定

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)☎045-561-8000(ファミコン専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです
■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)

HIROSE

# 通信販売のチャドラン登場！



## チャドランシステム（例）




## 今すぐ電話してね！

# (06)-253-2010

今なら先着1000名様にプレゼントがもらえるよ！

## モーニングサービス［AM10：00〜AM11：30］

| | | |
|---|---|---|
| スーパーファミコン本体<br>ゲームボーイ本体 | | 今月のおすすめ品！価格は電話で聞いてネ。 |
| SF | まじかるタルる〜とくん | ¥5,980 |
| GB | SA GA II | ¥1,980 |

※消費税別

## 新作ソフト3ヵ月前より予約OK！

本日発売（全商品2割引き　数に限り有！）

| | | | |
|---|---|---|---|
| SC | コズミックファンタジー3 | 定価¥7,400 | 数に限り有！ |
| MD | ランドストーカー | 定価¥8,700 | |
| SF | アクスレイ | 定価¥8,800 | |
| SF | 銀河英雄伝説 | 定価¥9,515 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 10/下旬 | SF | バレーボール TWIN | 定価 ¥8,900 |
| 10/下旬 | FC | SD ナイトガンダム3 | 定価 ¥7,800 |
| 10月 | SF | 真・女神転生 | 定価 ¥9,800 |
| 11/27 | SF | 餓狼伝説 | 定価 ¥9,800 |
| 11/中旬 | SF | メタルマックスII | 定価 ¥9,800 |
| 11月 | SC | ゼロヨンチャンプII | 定価 ¥7,800 |
| 11月 | SF | ウィザードリィV | 定価 ¥9,800 |
| 11月 | SF | スーパー三国志III | 定価¥14,800 |
| 12月 | FC | ロックマンV | 定価 ¥7,800 |

※消費税別

人気商品は早目に予約しておくと確実に手に入るよ！（一部超人気商品は除く）

※新作ソフトの発売日は、メーカーの都合により変更になる場合があります。

**受付時間**
朝10:00〜夕方6:00
その内3:00までの注文分は、次の日に到着します。(但し、一部地域は除く。)
3:00以降は、翌々日に到着します。
日曜、祝日も営業しております。

**ヤマトコレクトコール**
安くて早い着払いシステム。
商品代金は商品と引換です。

**お願い**
- キャンセル不可。(発送後のキャンセルは送料をいただきます。)
- 未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- 万一品切れの場合はご了承下さい。



(株)ヒロセ商事［SF、FC、GB、PC CD-ROM、MD、NG］
**チャドラン通販部**
〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目12番20号(心斎橋シキシマビル2F)
※当社の取扱い商品は、すべて新品です。安心してお買い求め下さい。




スーパーCD-ROM²初のプロ野球ゲーム●試合中のBGMには、各球団の球団歌・応援歌を使用●千葉ロッテマリーンズなど92年度最新のデータをもとにルーキー、新外人も実名・似顔絵で登場●セ・パ両リーグから選ばれた25名の選手が、謎のチームと戦うスペシャル・ドリーム・マッチモードをはじめペナントモード、友達同士で対戦するVSモード、野茂、落合の夢の対決などが組めるオープンモードなど多彩なゲームモード●試合中に最新の打率、打点、ホームラン数などリアルタイムに表示●三冠王、防御率、最多勝などの個人記録も計算

**'92年10月9日発売 6,800円**(税別)

お問合せ インテック エンジンデスク
☎03-3378-2680

**ザ・プロ野球SUPER 発売記念キャンペーン**

「ザ・プロ野球SUPER」発売を記念して、抽選で約300名様にオリジナルグッズ他をプレゼント！

**景　品**：●巨人戦(東京ドーム)チケット2枚または1万円分のおもちゃ券　8名
●ザ・プロ野球SUPER オリジナルテレカ　100名
●その他 オリジナルグッズ　200名

**応募方法**：官製ハガキに、インテックのソフトの感想や、こんなソフトが欲しいという意見を書いて、あなたの郵便番号・住所・氏名・年令・電話番号を記入して送ってください。

**あて先**：〒930 富山市下新町3-12
(株)インテック PCエンジン企画室
「ザ・プロ野球SUPER」プレゼント係

**キャンペーン期間**：1992年6月8日～10月9日まで(期間中、毎月末抽選)

※なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもって代えさせていただきます。

ASCII

■ケーブルの長さは余裕の1.8m

9·25

■新開発ロータリーアジャスト機能

十字キーなどの操作パネルが回転し、好きなポジションが選べるので左右どちらの手でもプレー可能。




■すっきりまとめられた連射コントロールスイッチ

連射機能がA、B、X、Yの各ボタンごとに対応。スロー機能もワンタッチで切り替え可能。

■究極のエルゴノミクスデザインによる抜群のフィット感






9·27

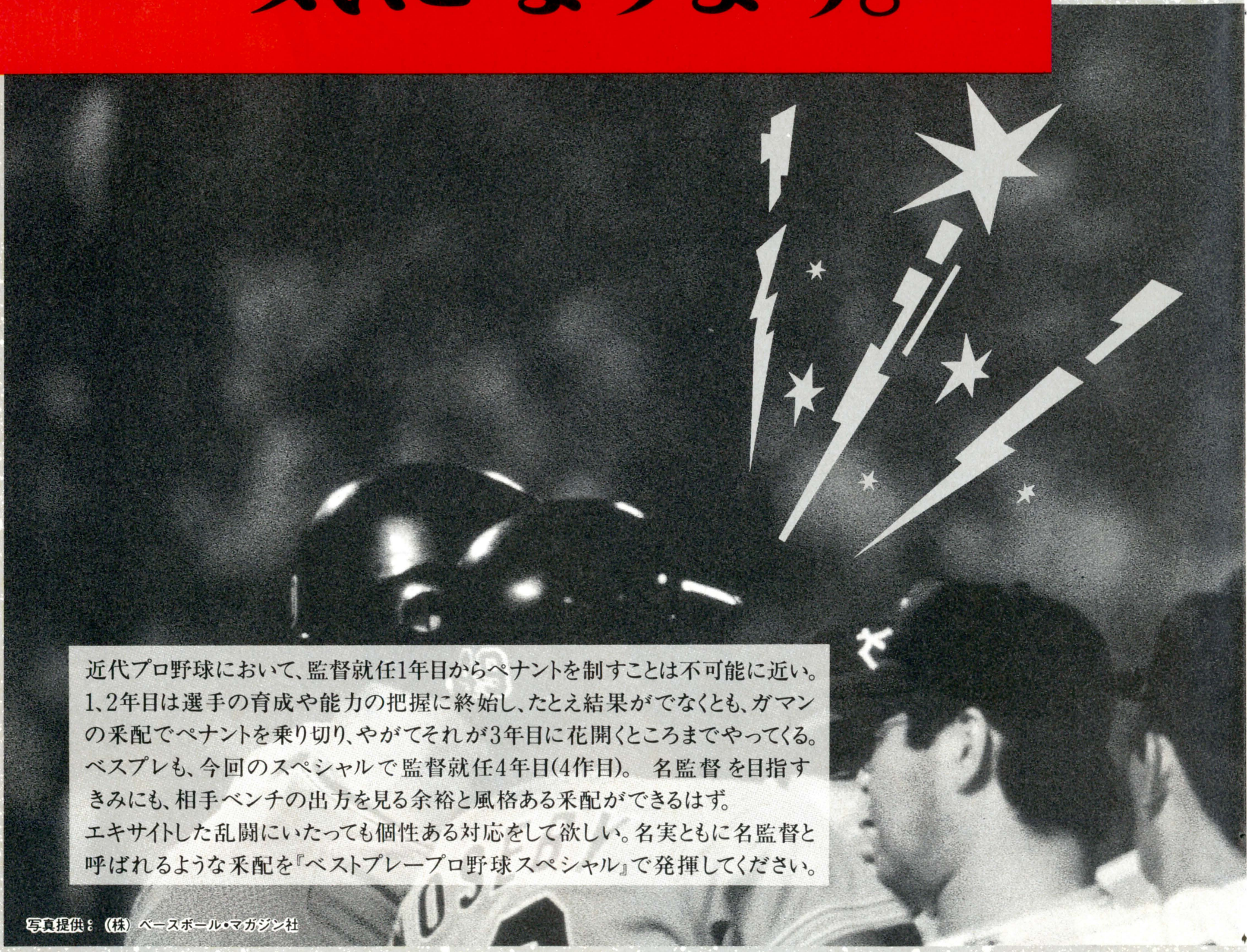
未知なる冒険への



待望の「V」アイテム
ヴィクトリー
登場!!
9・25(金)発売決定
RPG操作革命勃発す!!
'90年2月に発売を開始したファミコン専用コントローラー「L5」。これは人間工学に基づいて片手で簡単操作できるという、これまでの常識をくつがえす、まさに"発想の転換"アイテムとして一世を風靡した。
そして今年9月。満を持して、スーパーファミコン専用コントローラーを発売する。もちろん片手で持ちやすいエルゴノミクス（人間工学）を踏襲、機能もさらに増えた。これからのRPGのための"V"アイテムになるだろう。
クリスタル バージョン
アスキースティックスーパーエルファイブ
ASCII STICK Super L5
発売記念キャンペーン実施!
スーパーＬ５の発売を記念して、透明仕様の「スーパーＬ５・クリスタル」を抽選で20名の方にプレゼント。
【応募方法】商品の中に入っているアンケートはがきに「透明Ｌ5プレゼント希望」と書いて送ってください。
【締切】92年10月26日(月)当日消印有効
【発表】賞品の発送をもって発表にかえさせて頂きます。
連射およびスロー機能がA、B、X、Y各ボタンごとに対応しているので、ロールプレイングゲームなどでのメッセージとばしや経験値稼ぎも簡単。十字キーを自分の好みの位置に自由に変えられるロータリーアジャスト機能により、右手でも左手でも使い分けは自由自在。ケーブルの長さは余裕の1.8m。テレビから離れてプレーすることができ、見やすくて目にも安心。
待望のスーパーファミコン用がついに登場!
スーパーファミコン専用コントローラー
アスキースティックスーパーエルファイブ
ASCII STICK Super L5
価格2,980円(税別)
旅立ち!!
SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ASCII

# 相手の出方が気になります。



近代プロ野球において、監督就任1年目からペナントを制すことは不可能に近い。1、2年目は選手の育成や能力の把握に終始し、たとえ結果がでなくとも、ガマンの采配でペナントを乗り切り、やがてそれが3年目に花開くところまでやってくる。ベスプレも、今回のスペシャルで監督就任4年目(4作目)。名監督を目指すきみにも、相手ベンチの出方を見る余裕と風格ある采配ができるはず。エキサイトした乱闘にいたっても個性ある対応をして欲しい。名実ともに名監督と呼ばれるような采配を『ベストプレープロ野球スペシャル』で発揮してください。

写真提供：（株）ベースボール・マガジン社



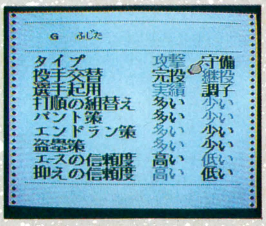
見ていて楽しいゲーム進行も、きみの采配次第で思わぬ展開に！気になるライバルチームや他リーグの動向も再現。楽しいどころか熱くなる!?



日本野球機構公認だから実名の選手をまんま監督気分でオーダーできる。92年7月時点の最新選手データの採用で、今年の混戦がよみがえる!!



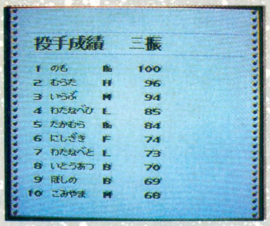
投手・野手ともに個人別の選手データが設定、変更可能。92年7月以降に活躍した選手のデータを変更したり、好みの選手をひいき目にみたりなど自由自在。



選手だけでなく、監督の采配データが設定可能。各チームの監督に特徴を与えることで、COMモードの場合実際のチームカラーが楽しめる。




この「スペシャル」ではドーム球場も登場。従来の土、人工芝も含め、球のバウンドやエラーの出やすさなど、本物志向のこだわりがベスプレならでは。




1試合ごとに投手・野手それぞれの成績が記録され、個人タイトル争いも楽しめる。これを基に今後の冴えた采配に期待。




スペシャルでは、セ、パ両リーグの同時進行が可能。さらに両リーグの覇者がペナント終了時のデータで、日本一を目指し、白熱の決戦を展開。




チーム成績も見慣れたスポーツ紙のノリで表示。勝率、ゲーム差はもちろん、細部データ、球団別対戦成績表示でペナントレースを盛り上げる。

㈳日本野球機構公認

IBM ベースボール・インフォメーション・システム

**IBMBIS**



# ベストプレープロ野球スペシャル

- ●セ、パ両リーグの同時進行が可能。
- ●球場グラフィックは「土」、「人工芝」、に加え、「ドーム球場」が追加。
- ●92年7月時点の日本野球機構公認最新選手データを採用。

- ◆ファミコン用カセット
- ◆2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
- ◆ターボファイル対応

**10月16日発売**　標準小売価格 7,500円

（表示価格には消費税が別途付加されます。）



**株式会社アスキー**　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル

# 魔法剣の正体やいかに…その真相に迫る!!

FF新聞
発売元／ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03・3486・7111(大代表)
〈第59号〉
平成4年(1992年)10月9日発行

**つぎつぎと明らかになる『ＦＦⅤ』情報。今回のＦＦ新聞は、新コマンド魔法剣と、その魔法剣を携えて登場する魔法剣士を中心にしてお送りするぞ。**

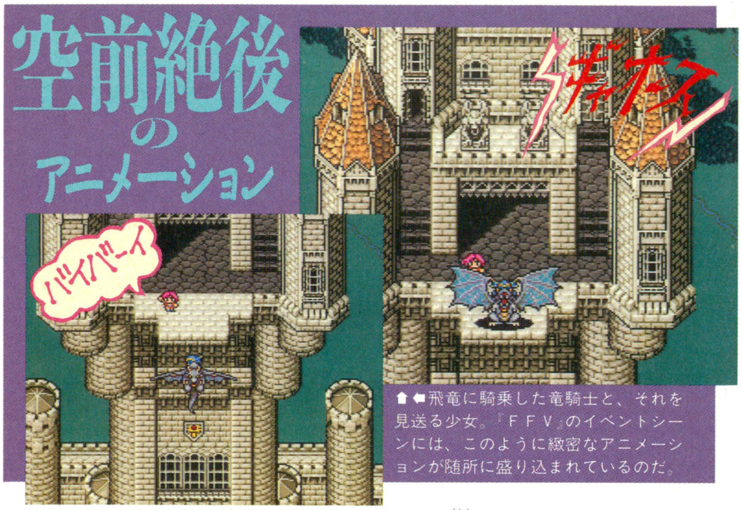
## 魔法ならおまかせ!　赤魔導師見参!!

赤魔道士は『ＦＦⅠ』から登場している古参のキャラクターだ。魔法能力に優れ、治癒系の白魔法と攻撃系の黒魔法を唱えることができる。さらに、剣を装備することもできるという多面性を持ったキャラクターである。

赤魔道士は戦闘時に、さまざまな役割を果たす。仲間がＨＰを消耗したときには、治癒魔法で体力を回復させる。また、モンスターが大挙して押しよせてきたときには、攻撃魔法でモンスターに攻撃を加えたり、補助魔法で仲間の能力を一時的に上げることができる。さらに、剣を装備できるので、サイレスをかけられてしまったときや、ＭＰを消費しきってしまったときにも、剣でモンスターに強力なダメージを与えることができる。

しかし、『ＦＦⅠ』や『ＦＦⅢ』に登場した赤魔道士は、たしかに万事に秀でた能力を持つキャラクターであった。だが、その能力が中途半端であったことも否定できない。白と黒の両方の魔法を唱えることができるが、唱えられる回数は白魔道士や黒魔道士ほどではなかったし、レベルの高い魔法は修得できなかった。また剣も、ナイトが装備するような、強力な武器は装備できなかった。

そんな赤魔道士が、『ＦＦⅤ』では、いままでになかった特殊能力を持っているらしいのだ。その能力とはいったいなんなのだろうか。つぎの項で紹介しよう。




⬆⬅飛竜に騎乗した竜騎士と、それを見送る少女。『ＦＦⅤ』のイベントシーンには、このように緻密なアニメーションが随所に盛り込まれているのだ。




⬆赤魔道士の〝しろくろま〟は初登場の戦闘コマンド。白魔法と黒魔法と直接攻撃の３拍子揃ったパーティーだ。黄色い羽根がついた帽子が、なんともチャーミングだね。

## 新コマンド〝れんぞくま〟って？

『ＦＦⅤ』では、赤魔道士のジョブレベルを上げていくと、戦闘コマンドのなかに、〝れんぞくま〟というコマンドが新しく追加されるぞ。これこそが、赤魔道士に秘められた特殊能力だ。

〝れんぞくま〟の能力を使うと、１ターンにふたつの魔法を唱えられるようになる。この能力を使えば、１ターンで仲間ふたりのＨＰを回復させたり、防御力の高いモンスターに攻撃補助魔法と攻撃魔法をいっぺんにかけることができる。特殊能力を駆使すれば、戦闘の展開が楽になるぞ。

特殊能力はジョブチェンジをしても、失うことはない。そのために、赤魔道士で〝れんぞくま〟を修得したあとに、ほかのジョブにチェンジし、さらにもう一度、赤魔道士にチェンジすると、最初から〝れんぞくま〟の能力を備えているのだ。特殊能力は、各ジョブごとに用意されているので、ジョブチェンジをして、いろいろな能力を修得するようにしよう。



**■赤魔道士**
レベル３までの白魔法と黒魔法を使うことができ、剣を装備することもできるオールマイティージョブ。赤ずくめの衣装が、なんともイカス！

# ついに公開!! これが魔法剣だ!!

## 新登場魔法剣! 魔法剣士とは……?

魔法剣士は、装備している剣に属性魔法をかけて敵を攻撃することができる。属性魔法がかけられた剣を魔法剣といい、魔法攻撃よりも少ないMPで、より大きなダメージを与えることができる。また、リフレクがかかっているモンスターにも、魔法剣で攻撃すれば、魔法攻撃と同じ効果が得られるぞ。

では、魔法剣にはどういうものがあるのか、その名称と効果をいくつか紹介しよう。

**魔法剣ファイア**　剣に火炎の属性を付加することにより、火炎に弱いモンスターに2倍以上のダメージを与える。ファイラは3倍以上。

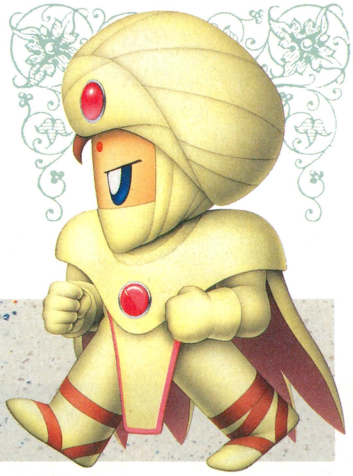
**魔法剣ブリザド**　剣に冷気の属性を付加することにより、冷気に弱いモンスターに2倍以上のダメージを与える。ブリザラは3倍以上。

**魔法剣サンダー**　剣に稲妻の属性を付加することにより、稲妻に弱いモンスターに2倍以上のダメージを与える。サンダラは3倍以上。

**魔法剣ポイズン**　剣に猛毒の属性を付加することにより、猛毒に弱いモンスターに2倍以上のダメージを与える。

**魔法剣ドレイン**　モンスターに与えたダメージの数値だけHPを吸収する。ただし、アンデッドモンスターに対しては逆効果。

**魔法剣ホーリー**　剣に聖なる属性を付加し、聖なる力に弱いモンスターを一撃死させる。ボスキャラやデスの魔法が効かないモンスターには、4倍のダメージを与える。



### ■魔法剣士

持っている剣に属性魔法をかけることによって、魔法剣を使えるようになるジョブ。ナイトが装備するような強力な武具も扱えるぞ。

## 魔法剣徹底紹介

魔法剣には、かける魔法によって、それぞれ独自のアニメーションが用意されている。実際に魔法剣を使ったときに、どんなアニメーションが飛び出すのか紹介しよう。




### 黒魔法ブレイク




⬅リフレクをかけている敵に魔法はダメ。

### 魔法剣ブレイク



⬅しかし、魔法剣で攻撃すると……。

### 魔法剣ブリザド



⬅凍てつくような斬れ味をお見舞いだ。

### 魔法剣ファイア



⬅この灼熱と化した剣を受けてみよ。

## FFこだわりインタビュー　特殊能力の巻

少しずつ明らかになってきたジョブチェンジシステム。今回は、このジョブチェンジシステムについて、スクウェアの広報担当、岡宮さんに質問してみたぞ。

――今回のシステムの特徴は、どんなところですか?

**岡宮**　『Ⅲ』では、ジョブの種類によって、おおまかな体系ができていました。それにともなって、キャパシティーや熟練度などが存在したわけですが、『Ⅴ』にはそれが存在しません。

――ということは、ジョブチェンジに制約がないということですか?

**岡宮**　そうです。いつでもどこでも、好きなジョブにチェンジできるというわけです。ただ、ジョブは20種類以上ありますが、最初からすべてのジョブを選ぶことはできません。

――物語を追っていくうちに登場するジョブがあるんですね?

**岡宮**　ストーリーがらみのお話はちょっと……。いま言えることは、キャラを育てる楽しさが、ゲームのなかにかなり盛り込まれている、ということですね。



⬅ジョブによっては能力だけでなく、修得する特殊能力も変わる。

## FFなんでも図鑑

### 狂戦士



⬅『Ⅱ』では黒魔法に分類されていたが、『Ⅴ』では白魔法になった。

バーサクの魔法は、対象となる相手の精神状態を、一時的に軽い混乱に陥れる。その結果、魔法をかけられた者は、自分の意思に関係なく、武器を用いた攻撃を繰り返すことしかできなくなってしまう。これが狂戦士と呼ばれる状態である。魔法は精神と同時に筋肉にも変化を及ぼし、攻撃力を約2倍に上昇させる。このため、もともと攻撃力の高い戦士やモンクなどが狂戦士状態になった場合は、敵に強大なダメージを与えることが可能となる。しかし、攻撃力の低い魔道士などの場合は、さほど効果的な威力は期待できない。




The convenient key word from Hawaii

ハワイ流英会話

文：桃栗多希子

# 怪しい色をしたクリームをグチャグチャ混ぜながらンララララ～♪ ですって

「桃栗のヤツ、ハワイなんかに住んでるから日本のテレビが見られないじゃん。イヒヒヒざまーみろ」

読者ちゃんたちはこう思ってるのではないでしょーか。フフフン、心配ご無用。ハワイにいても、ちゃんと日本のテレビは見られるの。

日本の番組を放映してるのは、NGN（ニッポン・ゴールデン・ネットワーク）っていうケーブルテレビ。月々約30ドル支払えば、日本より1日遅れのニュースや、『笑っていいとも増刊号』、『やるならやらねば！』、NHKの連ドラ『おんなは度胸』まで見ることができます。つい最近までは『愛という名のもとに』もやってたのよ。

しかもドラマなんかは、

**「I will not die! Because I love you!」**

（僕は死にません！ あなたが好きだから！）

**「Choro! Why did you die!?」**

（チョロっ！ なんで死んじまったんだよう!?）

などと英語の字幕つきなので、たいへん勉強になります。

だけど、ほとんどの番組は3週間遅れとか半年遅れ。ヒドイときには1年遅れで放送する番組まであるの。ある番組では「そろそろ暖かくなってまいりました」って言ってたかと思うと、ほかの番組では「今年もよろしく」なんて言ってんの。いったい今日は何月何日なのよ、って感じ。

もっと日本の番組が見たいってときは、日本人専門のレンタルビデオ屋さんへ行くと、『宜保愛子、驚異の霊能力！』から『元気の出るテレビ』までなんでも借りることができるの。ドラマは1本に2話分入ってて、2泊3日で1ドル50セント。違法だろーけど、日本人のみなさんは喜んで借りてます。

もちろん、日本以外の番組も見ます。私がいちばん好きなのは韓国のアイドル番組。日本人顔負けの派手な衣装に身を包んだアイドルたちが（中年のオヤジのような顔をしたアイドルもいるのん）、ドライアイスの煙に巻かれながら、「ホニャラゲターターター、ホゲホゲンスミダ～♪」と、意味不明の言葉で歌うのが最高。「むう、こいつらは日本でいうと光GENJIってとこかしら。おや、この女は小泉今日子ね」と、いちいち日本人に仕立てあげては楽しんでいます。

ハワイの番組は全部で40チャンネルくらいあるんだけど、とにかく変な番組ばっかりよ。いったいどんな番組があるのか、ちょっと箇条書きにしてみました。

●朝から晩まで通信販売の商品を紹介している番組。

**「This is a bargain. Call us immediately」**

（これはお買い得です。すぐお電話ください）

なんて言いながら、便座、趣味の悪いスパンコールつきのワンピース、妙にリアルな顔つきの人形などを、ずーっと紹介してるの。

●観客が妙にエキサイトしちゃってるクイズ番組。回答者が答えるたびに「オーッ」とか「イエーイ」とか「オーノー！」とか、とにかくうるさいうるさい。

●金さえ払えば、毎日エッチな番組が見られちゃうPLAYBOYチャンネル。ただし洋モノのみ。

マイケル・ジャクソンはヒューヒュー踊ってるし、レオタードを着た筋肉質の男女は輝くような笑顔でエアロビってるし、ある料理番組ではハゲ頭のコックさんが、

**「Today we are going to make chili beans pie italian style」**

（今日はチリビーンズのパイ皮包みイタリアン風を作ります）

と言ったかと思うと、怪しい色をしたクリームをグチャグチャ混ぜながら、ンララララ～♪ と歌い出すし、ほんとにアメリカのテレビっておもしろいのよ。

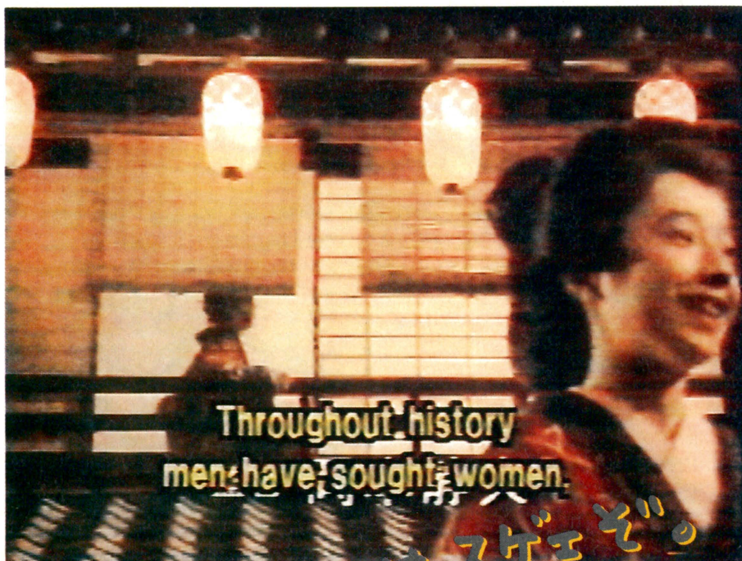
## 今週の必習キーワード

**I will not die! Because I Love you**

（僕は死にまっしぇん。あなたが好きだから）

**Choro! Why did you die!?**

（チョロっ！ なんで死んじまったんだよォ!?）




©NGN／テレビ東京

ハワイのTVはスゲェぞ。




# ガバスシステム
# GAVAS SYSTEM

ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥クイズの答え(何月何日号のクイズか明記)を、わかりやすい字で書いて送ってね。

今週のクイズ(○のなかに文字を入れよう)
『あそびじゃないの』の主人公は?

**茶○雄作**

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけでの応募はできません。




※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1992年10月9日到着分まで!!

# ARCADE MANIAC
アーケードマニアック 第86回

## 1983 ESCO/ORCA
## SKY LANCER

文責：渋谷洋一
協力：漆原龍之介

### 上下移動左右攻撃

『スカイランサー』は'83年にエスコ貿易が販売し、オルカ社が開発した、縦スクロールシューティングゲーム。舞台は宇宙空間で、自機はロボットだ。プレーヤーはそのロボットを操作するわけだが、なんとこのロボット、上下にしか移動できない。攻撃、回避などすべての行動は、レバーの上下操作だけで行なうのだ。しかもロボットの移動速度は遅く、敵のアルゴリズムを把握していなければ、なすすべもなくロボットは倒されてしまうだろう。

ロボットは強力なレーザー光線を発射することが可能だが、これも左右方向だけ。しかも連射はたいしてきかないので、敵の出現位置とそのアルゴリズムを覚えておかないとすべての敵を破壊することはできない。敵は一列の編隊で飛来してくる。飛行速度は速く、その軌跡は縦横無尽にグネグネと、まさにUFO的で超常的な動きをみせてくれる。

このゲームの攻略法は、ただひたすらに敵の出現位置とその動きのパターンを覚えることだ。それさえ覚えてしまえば、向かうところ敵なし、まさしく無敵である。慣れてしまえば敵UFOの編隊も全滅させることもできる。1編隊を全滅させるたびに千600点のボーナスポイントが加算される。パーフェクトに敵を破壊していけば、高得点を獲得することができる。

自由度の低い操作性とその単純な攻略性。このゲームには、まるで奥行きが感じられない。手を抜いて作ったのではないかと勘繰りたくなるほどだ。面構成も単純で、3面クリアー毎にボーナスステージがあるものの、以降はそれの繰り返し。少しプレーしただけでゲームの浅さがわかり、何度も繰り返してゲームをするプレーヤーは、まずいなかった

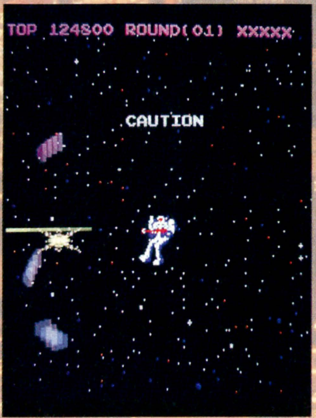
敵UFOの編隊を破壊していくと、左右から敵砲台が現われロケットを発射してくる。上下移動だけで敵のロケットをかわすのは意外に難しく、大抵のプレーヤーは、ここで「おやっ」という感じでロボットを破壊されてしまう。

最後はボスとの一騎討ち。ボスもロボットで、こちらはフィールドを自在に動き回ることが可能だ。さらにロケットパンチで腕を飛ばし、フェイントをかけて攻撃してくる。それを上下の移動と左右の攻撃だけで破壊しなければならない。破壊すれば、コングラチュレーションズ。つぎの面だ。

奥の浅い『スカイランサー』だが、貧弱なハードゆえ、デザイナーがやりたいことができなかったのかもしれない。CPUはZ80。基板は小さく、ROMの容量は36キロバイトしかないのだ。



☗タイトル画面。いまはなきオルカ社。エスコ貿易がオルカ社の許諾を得て、製造、販売した。



☗自機は上下にしか移動できないうえに左右にしか攻撃できない。操作の自由度は低く、奥が浅いという印象を受ける。

# 水玉紳士録

MIZUTAMA BLUE BOOK

## 私的ゲームキャラクター名鑑

今週のゲスト　**マリオペイントする人々**

イラスト：水玉螢之丞
文：島崎　遥




「みんなどういう遊びかたをしているのかなあ」
「ハエたたきゲームばかりやっているとか」
「それそれ」
「ま、たしかにマウスの練習にはなるよね」
「アツくなりすぎて、マウスを壊すやつもいる」
「クリックするときボードにマウス全体を押し付けちゃう」
「それそれ。マウスグリグリって快感だもんね。もう病みつき」
「慣れないとフニャフニャした絵になっちゃうんだよなあ」
「これが芸術だあ、とか……」
「で、5分後にはハエたたきをやっているってワケ」
「それじゃあ、毛利名人と何も変わらないじゃん」
「やっぱり名人はシューティング向けなのかな？」
「話は変わるが、セーブが1カ所だけってのはキツいなあ」
「だからスーファミをビデオに接続するってわけだ」
「セレクターを使ってればいいけど、いちいち接続しなおすのは大変だよなあ」
「でもPCエンジンのお絵描きソフトはセーブ機能そのものがなかったから、それにくらべたらいいんじゃないかい？」
「じゃあ、半音が使えない音楽ソフトっていうのは？」
「なんだか、からむなあ。上手に使いこなせないからってソフトにアタるなよ。見苦しいぞ」
「でも、こいつのおかげで楽しみが増えたのはほんとのこと」
「うん。マウスで遊びたいゲームってたくさんあるし。新しい発想のゲームが誕生するかも……」
「ギャルの女体探検ゲームなんてどう？　女体をマウスでグリグリしながら探検するってやつ。これは快感でっせ」
「自分でグリグリしてろよ」

# LETTERS

## DEN GON! BAN

今回から様変わりして新装開店！　右のイラストも水口幸広さんの手によるものになりました。川上富也さんのイラストは、188ページの次号予告に健在なので、そちらのほうもよろしく。とまあ、外見は新しくなったんだけど、内容は相変わらずこんなもの。みなさん臆することなく、いままでどおりに仲よくしてね。

**伝**言板。学生のときは忙しくて、送ろうにもうまいネタが思い浮かばなかった。そして現在、送ろうと思っても、会社中の人がファミ通を読んでいるので、怖くて送れない……。

（東京都　めいちゃん）

とかなんとか言っちゃって、けっきょく送ってくれちゃってるじゃん。うれしいねえ。それにしても、会社中の人がファミ通を読んでるなんて、尋常じゃないなあ。そんなこっちゃ、あんたの会社の未来は危ないよ。

他人の心配してる場合じゃないかもしれない編集者

**ボ**クの友だちのMは、ザンギエフでレベル7をクリアーした喜びで、いきなりコサックダンスを踊りだした。それを見たSもいっしょに踊りだした。「さあ、みなさんごいっしょに!!」と誘われたが、手を叩いてやるだけで精一杯だった。（京都府　承太郎）

ロシアというとコサックダンスを思い浮かべてしまうのは、日本というと着物を着てちょんまげを結ってるのを思い浮かべるのとおんなじレベルだぞ。でもいいや、おもしろいから。ザンギエフで勝ったときにコサックダンスを踊るのを、全国的に流行らせてみるといいかもしんない。さあみなさん、ごいっしょにコサック、コサック。

コサックダンス普及協会日本支部広報課宣伝係の編集者（ウソ）

**黙**っていたらかわいいコっていますよね。

（香川県　さつき　18歳）

黙ってるときはかわいいけど、動き出すとそうでもないってコは芸能人に多い気がする。個人的には黙ってるときはそれなりでも、笑ったり、怒ったりするときにかわいいコのほうが好きなんだよね。だから芸能人に興味ないのかな、オレ。そのへんにいるコのほうが、よっぽどかわいく見えるもん。

かわいいと思うコは、ことごとく他人に否定される編集者

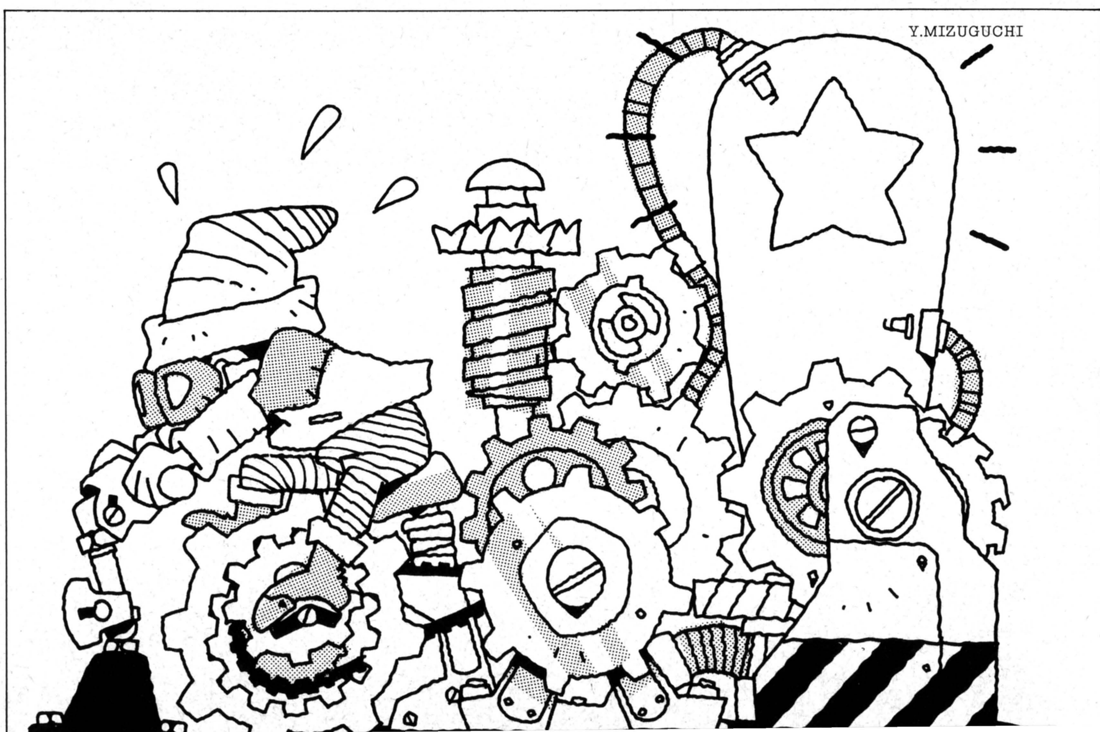
**去**る8月32日のファミ通の日に行なわれたウッボーの集いは、とても楽しかったですね。ファミ通最大のイベントと銘打つだけあって、そうとうに力を入れているようでした。塩崎氏の講演"ヤンボーマーボーサクランボー、ゴボーにミンボーウッドボー"には心を打たれました。お土産にもらったアリスタータ松（推定樹齢4500年）製のウッドボールは、家宝として後世に受け継がせたいと思っています。今回都合の悪かった読者のみなさんも、来年はぜひ参加することをおススメしますよ。ねっ、編集部のみなさん。

（埼玉県　カールヨッチ　17歳）

読者のみなさんはご存じだと思いますが、8月32日は8 3 2の日。毎年この日には盛大なイベントが行なわれますが、今年のテーマはあの"ウッドボール"でした。今回から招待客のワクを大幅に広げ、国内はもちろん海外や地球外、霊界などから約832億人の参加者が訪れ、たいへんな盛況ぶりでした。来年は2次元や4次元のかたがたにもご参加いただき、次元を越えたイベントにしたいと考えておりますので、みなさんぜひご来場くださいね。

いいかげんウソをつくのにも飽きてきた編集者

**自**分のことを"ボク"と呼べるのも、せいぜい25歳くらい



までですか？
（青森県　青春と原子力）

日本語って一人称がたくさんあるから困っちゃうんだよね。表現が豊富になるのはいいんだけどさ、この歳になるとどれ使ったらいいのか迷っちゃう。とくに文章の場合は大困り。〝オレ〟じゃ傲慢すぎるけど、〝ボク〟じゃ幼稚すぎるし、〝オイラ〟、〝あっし〟、〝おいどん〟、〝わて〟じゃ読む人をバカにしてるみたいでしょ。英語なら〝I〟で済むことなのにねえ。
遠慮しつつもけっきょく〝オレ〟を使っている編集者

オタク、オタクと言われるが、なにがオタクなのか。400字詰め原稿用紙５枚以内にまとめてみろってんだ。バカヤロー!!
（東京都　オタクというな　14歳）

不思議なのはこれだけオタクが騒がれてるのに、あいかわらず話相手のことを「オタク」と呼ぶ人がいること。あんたらのその言葉遣いがオタクと言われる由縁なのに、ちっとも気にしてないというか、気がついてないというか……。ま、それはさておき、最近ではオタクの語意が広くなってきたので、ゲームをプレーするっていうだけでオタク扱いされて、困ってる人が多いみたい。少なくともボクは、自分のことをゲームマニアだとは思ってるけど、ゲームオタクだとは思ってない。このへんの違いは微妙だから、ゲームをやったことのない人にはわかんないだろうなあって感じかな。
好きなものはとにかく好き。まわりの言うことはまったく気にならないＢ型Ｇ４の編集者

入谷美穂さんの写真はどうだったのですか？　ねえ、ねえ、教えて。
（群馬県　まいちんげーる　16歳）

６月26日号、８月７日号と脈々と続いている入谷美穂シリーズ第３弾！　今回は「写真はどうした」という多数のはがきにお答えしよう。結論から言っちゃうと、写真はまだ来ていない。だが、美穂ちゃんからは２通のはがきが届いているぞ。１通は「いま試験中で、忙しくて写真を撮れないの。うふ♡」という内容。もう１通はそのあとに届いたもので、「やっと試験が終わったの。これから写真を撮るわね。あっは～ん♡」という内容だ（ともに多少の脚色あり）。もうちょびっと待てば、念願の美穂ちゃんの写真が拝めるって段階まできてるんだな。野郎どものなかには、美穂ちゃんをひと目見たいなんてヤツが多いが、そうは問屋がおろさねえ。美穂ちゃんの写真はオレだけのものなんでい。
完全に舞い上がってる編集者Ｍ

親が……泣きませんか。
（大阪府　ケザタッチ木村）

親の存在って不思議なもんでさ。親が年老いてくると、こっちが親の心配をすることが多くなるんだよね。長いこと会わないでいると、体は大丈夫かな、事故に巻き込まれてないだろうな、なんて余計なことまで考えちゃう。とりあえず、親に心配をかけないってのは、子どもとしての最低限の義務でしょ。なんてこと他人に言われても実感ないよね。オレだって昔は、親なんか屁だと思ってたからな。
とか言いながら、最近さっぱり親孝行してない編集者

おっぱいが好きです。マジで。なによりもおっぱいが好きです。なんでか知らないけど、なんか誘われるものがあるんだな、これがまた。
（千葉県　ちくびつきおっぱい）

同感だ！　まったくもって、おっぱいはすばらしい。さあ、みんなでしゃぶりつこう！　なお、おっぱいの提供者も募集しているぞ。
おっぱい狂の編集者

Il offre sa confiance et son amour.――いきなりのフランス語ですが、じつはこれがいままで謎とされていた、セシールのCMの最後に入るフランス語なのです。「イロッフル　サ　コンフィアンス　エ　ソナムール」と発音し、〝愛と信頼をお届けする〟という意味だそうです。
（東京都　三国太郎太　14歳）

謎が解けたのはいいが、日本語に訳すとあまりにもありきたりのことなんでおもしろくないぞ。どうせわかんねえだろうってことで、〝愛撫淫乱をお漏らしする〟なんていうすごいこと言ってたりしたら、セシールを尊敬したのにな。
勝手なことを言う編集者

大人になったモモが好きだ。とくにマラソンランナーのモモや、エンディングのウェディングドレス姿のモモは最高。
（大阪府　なるよになるだばない　だばさ　15歳）

最近、『美少女戦士セーラームーン』なるものが世間の一部で流行ってるようなので、先日ちょっと拝見してみた。主人公とおぼしき女のコが３人も登場するし、お子さまが見るにしてはお色気たっぷり。こりゃええ。オレがおもしろいと思ったくらいだから、世間の一部で流行るのも納得がいった。だが、いかんせん放送時間が悪い。毎週欠かさず見てる『平成教育委員会』を裏でやってるんだよね。これを犠牲にしてまで見る気にはならんし、ビデオに録画してまで見るような代物じゃないもんな。なんとかならんか。
髪の短いコが気に入った編集者

べーしっ君
単行本①～③を買おう　荒井清和




レイアウトが変わった恩恵で、文章の量がちょりっと減りました。読者諸兄はますます競争率が上がっちゃってたいへんだろうけど、担当はラクチンでウハウハ。

おたよりのあて先は188ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用されたかたには1000ガバスを進呈します。





Somebody! Oh! Shuji

# [サンバでお習字]

## サンバ賞 2569ガバス

酒乱、野茂
（修羅の門）
by 猛牛不調

埼玉県 加藤尚晃

毎晩飲んでた酒を止めてみたら、すこぶる調子がいいのだ。野茂さんにもオススメするぞ（やっさんもね）。

## ルンバ賞 2069ガバス

それじゃあ
トレード
（ソルジャーブレイド）
by ロッテの選手大ピンチ

群馬県 おれさま

まあ、トレードにもいろいろ効用があるわけで、新天地でもがんばってくださいね、ロッテの皆さま。

## マンボ賞 各1569ガバス

どの娘でぬいたって？
（ドラゴンナイトII）

高知県 よしだよしお

「ババと答えたかた、ぜひお友だちになりましょう♡」（NECアベニュー鈴木）

易上手な人、
（エキゾーストヒート）
by 福田先生



福岡県 丸出だめ夫

「やあみんな元気かい？ プリチー福田だよ。僕は易が上手なんだ。はははは」

何となく居たんです
（BATMAN RETURNS）

東京都 鈴木篤史

バットマンといえばロビンですが、ロビン西はどうしたんでしょう。それは秘密。

YAWARA
のり子
by ブルースの女王

富山県 鈴抹茶

〜あーおい、あおーい、あおいアイシャドウののり子ちゃん。長生きしてねー!!

# ファミ通町内会

FAMITSU CHONAIKAI

40度の発熱。試しにさおとたまのあいだに体温計をはさんでみた。39度5分あった。ちょっとびっくりした。

## 盆踊りな人々 各1069ガバス

土曜の夜8時といえば、**プリンス・オブ・加ト茶**と**君が志村けん**だが、その昔は**最古ドリフ**の時間だったのだ。荒井注も元ドリフターズのメンバーだったなんて、いまのお子様がたは知らないんだろーなあ。その裏番組では、**ロマンチック馬場**さんががんばっていたんだよね。そういえば『ひょうきん族』なんてのもあったような気がするなあ。

プリンス オブ 加ト茶
（プリンス オブ ペルシャ）

広島県 PC君

君が志村けん
（君がいるだけで）
by 米米CLUB

埼玉県 宮本武志

最古ドリフ
（サイコドリーム）
by 荒井注もいーロ

新潟県 猫邪丸

ロマンチック馬場
（ロマンシング・サガ）

茨城県 鹿俣尚久

三段アイス
（3×3EYES）
by 夏はアイスが一番

茨城県 マリモブラザーズ

♪お嫁 お嫁 およメサイヤ〜
（お嫁サンバ）
by 郷ロシアン

大阪府 ロシアン

マラ出す
（魔陀羅2）
by 露出魔

神奈川県 槙原のりまき

追え！宅の生活
（おたくの星座）
by 夜中の2時のワイドショー

兵庫県 タコハチ

変則ガバス制

## 第19回 なんでもBest10

毎回、全応募者のなかから抽選で10名に各369ガバス。
特等席は969ガバス、2等席には各569ガバスを進呈!!

| 今回 | 前回 | | 得票 |
|---|---|---|---|
| 1 | 8 | シフ | 216 |
| 2 | — | CR JUMP リクエスト ピーターパンクラブ | 113 |
| 3 | 2 | 南野陽子 | 100 |
| 4 | — | 前塚町の野村兄弟 | 60 |
| 5 | 7 | 奈良鹿太郎 | 32 |
| 6 | — | プリプリの今野登茂子(パン) | 30 |
| 7 | 171 | STARDUSTREVUEの『FACE TO FACE』 | 27 |
| 8 | 33 | DJ番組『午後の国NETWORK』 | 26 |
| 9 | 228 | 鈴木彩子with代官山プロダクション | 24 |
| 10 | — | 林原めぐみの東京Boogie Night | 22 |
| 圏外 | — | 『紅の豚』のフィオ=ピッコロ(15票)、春麗の人間ばなれした腰(13票)、裕木奈江(6票)、『ドラクエV』(2票)ほか | |

●総評　前回(18回)の入稿から4日しか経っていないというのに、早くも今回の入稿日がやってきてしまったのだ。うーん、お盆休みのしわ寄せーっ!!　というわけで、低い票数の争いになった今回のBest10である。最近、いろんなラジオ番組の票が届いているのだが、ほとんどがひと桁の投票。下位で低迷している状況だ。リスナーの皆さん、がんばって投票してね。といった感じで、次回発表をお楽しみに。ばいならっ。

●累計について　えーっと、累計の表なんですけどね、見ていただくと一目瞭然。ほとんど動きがないわけですねー。まぁ、こんだけ票数が膨れ上がっちゃうと動きが鈍るのもトーゼンなんだけど、毎週毎週同じような表を載せるのもマヌケかなとも思うのであります。とはいえ、突然やめちゃっても、2000通とかひとりで投票した人にフクロにされそうで困ったちゃん状態です。というわけで、皆さんの意見を聞かせてちょんまげ。

いままでの累計

| 今回 | 前回 | | 得票 | 今回 | 前回 | | 得票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 中井美穂 | 2420 | 11 | 11 | JR追分駅前通りファミコンショップダグラス | 501 |
| 2 | 2 | 南野陽子 | 2069 | 12 | 12 | KATSUMI | 460 |
| 3 | 3 | さだまさしのセイ！ヤング | 1453 | 13 | 13 | せいとうちやこ | 398 |
| 4 | 4 | 電気GROOVEのオールナイトニッポン | 1144 | 14 | 14 | アタリジャパン・ムーミン | 357 |
| 5 | 8 | シフ | 837 | 15 | 15 | 細倉ゆたか(ホモ漫画家) | 328 |
| 6 | 7 | 奈良鹿太郎 | 782 | 16 | 16 | 美少女仮面ポワトリン | 302 |
| 7 | 5 | スーパーリアル麻雀PⅢの芹沢香澄 | 768 | 17 | 17 | 杉本理恵の笑顔 | 286 |
| 8 | 6 | スラップファイトMD | 766 | 18 | 18 | 高見みゆき | 281 |
| 9 | 9 | 鈴木杏樹 | 593 | 19 | 19 | B'z稲葉のえっちな腰 | 269 |
| 10 | 10 | NHKくらしのジャーナル上田早苗 | 557 | 20 | 20 | 千野博(20) | 257 |

### 今週の特等席

2票(30位)




埼玉県　ぴあぺゆ

### 2等席な人々

●1票(37位)




東京都　ぐんぐにる

●3票(29位)




埼玉県　いかくん

●2票(30位)



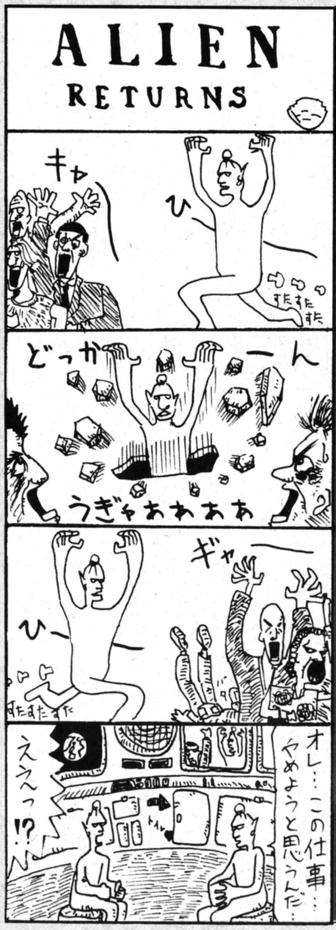

京都府　毛先がQ太郎

各1869ガバス

## 読者の4コマ

新潟県　トニーさん

おそろしきエイリアンの内幕に迫る話題作、ついに公開なのだ。第2弾も制作中だよー。




●選評　世のなか不景気で困ったちゃん。とりあえず、もう少しエイリアンしてみたら？

北海道　たこ&いか

「たこたこいかいかまるかいてちょん」というわけで、私は14歳の女の子で——す。



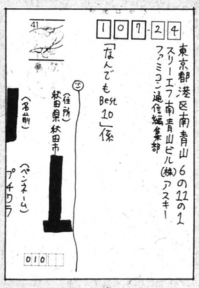

●選評　今年の夏、静穂ちゃんはナンパされちゃいましたかー!?　報告待ってるよーん。

1269ガバス

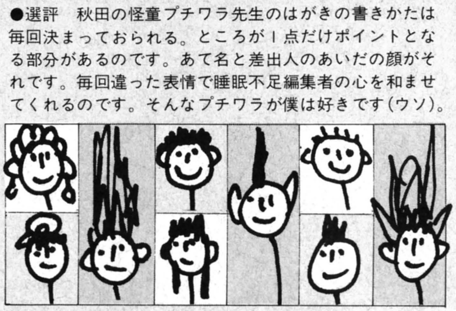
## 今週のプチワラ

秋田県　プチワラ




●選評　秋田の怪童プチワラ先生のはがきの書きかたは毎回決まっておられる。ところが1点だけポイントとなる部分があるのです。あて名と差出人のあいだの顔がそれです。毎回違った表情で睡眠不足編集者の心を和ませてくれるのです。そんなプチワラが僕は好きです(ウソ)。



### 逆行催眠の誘惑

まだ幼稚園にも入るまえ、遊んでいて夕方になったので家に帰ろうと思った。夕焼け空が真っ赤だったのを鮮明に覚えている。ところが家に向かって歩いているうち、ふと気がつくと辺りはもう真っ暗で、父や母、近所の人たちまでが自分の名を呼んで捜しているのだ。時間は8時を回っていた。一切の記憶がないまま、完璧に2～3時間が経過していたのだ。一体、この空白の時間は……。

1500
ガバス

# 異形の肖像　弧高の三味線さん



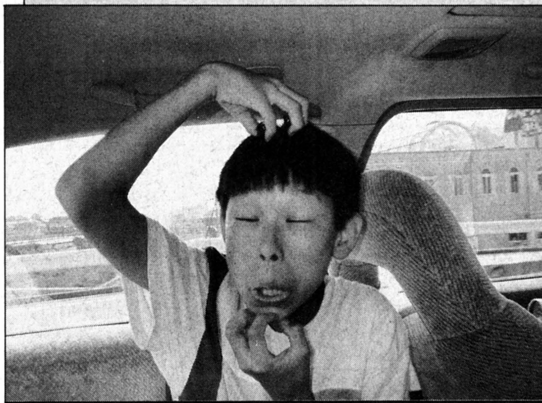
山口県　カラテカ命

拡大図

小学校のグラウンドで見つけました。
●選評　サビシィー！　かしまし娘のひとりがはぐれちゃったんでしょうか。しゃみせん。へんな響き、しゃみせん。

800
ガバス

# ファイナルマンキー



愛知県　鈴木康仁

私の弟です。猿ではありません。
●選評　いいえ、弟さんはまぎれもなくマンキーです。ご家族のみなさんの協力だけが、彼を救いますのよ。

1000
ガバス

# 今週の懐かしみ




広島県　みっちゃん

昔懐かしいお習字コーナーを思い出した。
●選評　おいおい、まだ終わってないんだから、懐かしがらないでよ。しかしなんだね、月日は流れちゃいますねぇ。泣いちゃいそうですね。キスミープリーズ。

800
ガバス

# たとえばこんな拷問の日



茨城県　忘れないで

●選評　洗濯バサミは君の笑顔、洗濯バサミは僕らの友情。友よ、いつかその手で物干し竿を折ってくれ(←何かを狙って失敗してる)。

1200
ガバス

# 野生の王国



福島県　宇宙人

●選評　アロアのお父さんはちょっぴりいじわるだけど、ネロとパトラッシュ……。ううぅ(嗚咽)。

各888
ガバス

# テリブルアクシデント 今週の恐ろしい事件

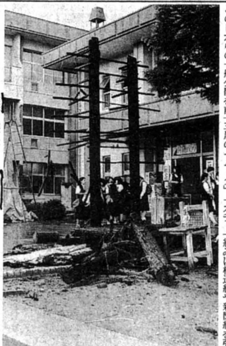
ファイル
No.9
No.10

北海道　ダルシムII

千歳のニセ医者が入院
肝臓病で

千歳市の特別養護老人ホーム嘱託医がニセ医者だった事件で、医師法違反容疑で逮捕、送検されていた同市富丘2、内科医院『富丘クリニック』の[redacted]は、肝臓病で拘置に耐えられないため、千歳署は27日までに、札幌地検と協議して拘置を一時停止し、同市内の病院に入院させる措置をとった。

●選評　ニセ者で有名なのはニセウルトラマン、ニセ黄門さま、ニセ小野ヤスシといったところが代表的だよねー。



無残に焼け落ちた「トトロ」（11日朝）

文化祭開催中の伊那弥生ケ丘高（伊那市西町区）で、十一日午前三時半すぎ、生徒たちが展示用に作った大型のモニュメント三体が火をつけられ、全半焼した。この日からの一般公開を前に生徒たちはショックを受け、伊那署は放火事件として調べている。

燃えたのは、テレビや映画のキャラクターで、正門に三年生が設置した高さ約三㍍の「ムック」「ガチャピン」の二体と、一年生のクラスが生徒玄関前に作った高さ約四㍍の「トトロ」。ムックとトトロは全焼した。

三体とも、竹や丸太を骨組みに模造紙や新聞紙を張

長野県　はずかしがり屋さん

●選評　誰もが認めることだけど、ガチャピンってスポーツマンじゃん？　こないだはスキューバやってたんだけど、泡が頭のてっぺんから出てたんだ。なんだか命懸けてるなって気がしちゃった。

各888
ガバス

# 私も町のレポーター




遠赤外線パワーで、美しいフェイスを。本格スキンケアが手軽に。

人体に不可欠といわれる、遠赤外線に注目。日本板硝子(株)による高効率遠赤外線放射素材(ラジエコー)を内蔵。5~10分して汗が出るくらいまでかぶって、すっきりしたフェイスラインを。また、入浴しながらの使用や栄養クリームなどと併用すると効果的です。小ジワ、たるみ、シミなどにも。

遠赤外線サウナ美顔器
25-21402 19,800円
税込20,394円
【材質】表：ビニール、ウレタン、防水性布、裏：綿にウレタン樹脂、アモルファスセラミック(ラジエコー)をプリント加工※内部の遠赤外線パッドと本体は着脱可能になっていますので、汚れた時は取りはずして手洗いしてください。




神奈川県　バルログ女

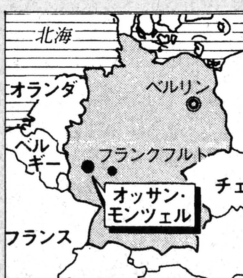
女の努力は涙ぐましいのです。
●選評　ジェイソンか、はたまたバルログか。いいえ私はさそり座の男。呼吸はできるのか～い？　被ってるところは人に見られるなよ～。



ビル（右）と中川さん（1988年）

福島県　サヤちゃんの愛

愛っていいですね。
●選評　ビルの口の突きだしかたと、中川さんの首の傾け具合がそれっぽい。ところで昔、オリバーくんっていたでしょ？　達者かなぁ。




神奈川県　ハゲ太

●オジンくさい名の村を発見しました。
●選評　地理ネタはもう止めようと思っていたのに。でも、ヘタにシモネタに走ってるわけじゃないし、まいっか。

## チャゲアス



いまさら、一部で『101回目のプロポーズ』が流行です。再放送が終わったいま、さらにビデオを借りるのです。なるほど、当時あれだけ話題になったのも、やっぱり頷けるわけです。そんなある日、「ぼくはショボクレおじさんです」などと話しながら青山のロイヤルホスト近くを歩いていると、星野達郎(武田鉄矢さん)とすれちがいました。







◎**ワキの下にカビ**が生えた。　茨城県　画王伝説

◎ムックより**ガチャピン**のほうが給料いいと思う。　東京都　不二塚俊貴

◎朝起きたら、**天井に穴**が開いていた。　宮城県　たま

◎うちの犬は**珊瑚を喰う。**　熊本県　ロッキー

◎昨日、**戦車**が家に突っ込んできた。　滋賀県　神保靖弘

◎僕の父は、姉の友だちに「**特殊メイクしてるみたい**」と言われた。　新潟県　海綿隊

◎母の**小指は三角形だ**った。　横浜市　チョコボの子供

◎大阪、千里のゲーセンで**L.L.**ブラザーズのひとりが『ストⅡ』の対戦をやっていた。**むっちゃ**弱くて、金をどんどんつぎこんでいた。　大阪府　Aries

◎ダルシムは**なにかと**ネタにされる。　北海道　ブランカ

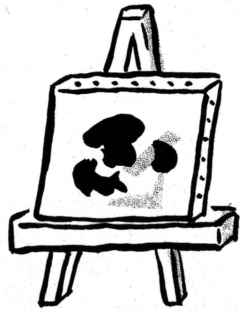
◎このまえ、**ホモのセールスマン**が来た。　宮城県　なぞの人物ミスターK

◎男子校に通う僕は、先日、**ついにやられた。**　福岡県　菊の穴

◎**さらに、**完腸されたあげく、大根をぶちこまれたのだった。　福岡県　菊の穴

◎僕の家のテレビは**トラック無線**を拾う。　福岡県　元木の留守番電話

◎**8時だよ！**　つぎは9時です。　福島県　桜桃太郎



◎私の会社には**参勤交代**の制度がある。　山形県　南青山アドベンチャー

◎このコーナーの**常連はヒマ**な証拠だ。　山形県　南青山アドベンチャー

◎僕の学校の行事に**危険人物コンテスト**がある。　宮城県　メッツァ

◎オレは昔、**泣く**と強かった。　鹿児島県　あしがらの金さん

◎おばあちゃんは散歩するときに必ず**リヤカーを連れて**行く。　福島県　タラちゃんの法律




ファミ通町内会




大阪府　ゴザール中尾

## 投稿のオキテ

●町内会でーす。みなさん、投稿するというのはカラダにもいいらしいですよ。がんばりましょう。
●お習字のコーナーは、見てのとおり。ゲーム関係のシャレを考えて送ってください。どうも、発想が似たり寄ったり。オリジナルの、スッ飛んでいるネタを待ってます。
●最近イラストを採用する機会がやや減っているかのように見えますが、事実です。それでもイラストはほしいです。ころあいを見計らって、一気に噴出させるので、力作を送ってね。
●駅とTシャツとタワシのコーナー！　自分でアートしたTシャツを着て、タワシを身にまとい、最寄りの駅で写真を撮ろう。採用者には巨大ガバス進呈!!
●写真のコーナーは、おんもしろければなんでもアリです。昔のアルバムを引っ張り出してみるのもよろしいかと思われます。
●どんなコーナーでも共通だけど、作品には必ず住所、氏名、を記入のこと。難しい漢字が使われている地名にはふりがなをつけてもらえると、わたしたちは唾液を垂らして喜びます。
●では、また（ニティー）。

あて先は……　**ファミ通町内会各コーナーまで**




ファミ通編集部の隣にお店を出しませんか？　隣のビルが空いてて寂しいの。

## 迷える子羊救済

私は小学３年生のときから今までずっと獣人になりたいと思い続けてきました。最近は、もう獣人に無性になりたくてたまらないんです。マジです。どうしたらいいんでしょうか？　（北海道　匿名希望）

あなたはふだんなかなかいい子で、ちょっとかっこうをつけるところがあるようです。獣人になりたいというのは、変身願望の表われで、獣人に変身して、大胆なことをしたいと想像しているのでしょう。驚かしたり、恐怖を与えたりして、楽しみたいのではないでしょうか。猛獣に関するグッズ（トラのマスクなど）を集めて、10年後には部屋をいっぱいにしてみてはいかがでしょうか。動物園を訪ねたり、将来は動物学者や猛獣の飼育係を目指すとよいでしょう。動物との一体感を得ることが獣人願望を満たすことになります。

●どんな悩みごとでも福田先生がズバリ解決。悩める子羊ちゃん、あなたの苦痛なくします。

## 今週の運勢　9/28[月]→10/4[日]

**1月生まれ**　自身過剰に注意。書類や手紙に朗報あり。スポーツは観戦が吉。家庭では心も照明も明かるく。金運は交際費増。異性運はラブレターが効果的。2と7、エンジと紺、日記帳、ボールペン、火曜、土曜が吉。

**2月生まれ**　やりすぎ、がんばりすぎは逆効果。階段など、足元に注意。勉強時間は少なめに。金運は、あるかないかのどちらか。異性運は容姿の問題でつまづきそう。3と8、青と黄色、ベルト、ラジカセ、月曜、金曜は吉。

**3月生まれ**　三人寄れば文殊の知恵。協力体勢が吉。週半ばのミスに注意。週末は好調。家庭では火の元に用心。異性運はライバルに負けそう。4と9、オレンジとクリーム色、ロケット、小銭、土曜、日曜にはツキがある。

**4月生まれ**　友人からの誘いは、夜はダメ。カラオケ、ゲーセンはほどほどに。４の数字は大吉。ベッドからの落下に注意。金運は平凡。異性運は早ければ吉。即行動を。3と8、青と緑、青い竹細工、笛、火曜、木曜は吉。

**5月生まれ**　ひとつずつ確実に。三段飛びは失敗のもと。トラブルは週末に助け船あり。整理整頓は吉。金運は出費ムード。気になる異性は高嶺の花かも。5と10、黄色と茶色、ハンカチ、母親への贈り物、月曜、土曜は吉。

**6月生まれ**　順調運。前半の努力が後半実る。友人の頼みは断われないかも。金銭貸借は厳禁。体育祭などでは好成績。家庭は円満。異性運は望みが叶いそう。1と6、赤と黒、幸福の木、鳥に関するもの、水曜、日曜は吉。

**7月生まれ**　前半は好調だが、後半尻すぼみ。ものを壊したり捨てたりに注意。人前でヘンな目で見られるかも。テストはヤマ感勝負。金運は散財運。異性運は不調。4と9、白と黄色、手紙、しおり、月曜、木曜は吉。

**8月生まれ**　マンネリを打破。週末整理整頓や模様替えを。蒐集品は儲かるかも。健康は乳製品から。家庭では西方位が吉。異性運は気が変わりやすいとき。1と6、白系とグレー、本、一輪差し、金曜、日曜にはツキがある。

**9月生まれ**　初めはダメでも後で期待できそう。対人面は平行線。炭酸飲料は控え目に。家庭では返事を大切に。診断違いに注意。異性運は時期を待とう。2と7、エンジとオレンジ、雑誌のバックナンバー、火曜、金曜は吉。

**10月生まれ**　休み明けは慎重に。週末は小吉。ヘンな噂やイタズラに合いそう。聞き流すのが賢明。家庭では臭いが気になるかも。異性とは噂になりそう。3と8、青とオレンジ、靴下、自転車のベル、月曜、土曜は吉。

**11月生まれ**　禍転じて福となる。悩みごとは解決。外出にはポシェットやウエストポーチを。家庭は円満。金運はセーブしないと赤字。異性には仲立ちを入れて。5と10、黄色と緑、辞書、土産物のこけし、水曜、日曜は吉。

**12月生まれ**　協力は吉。グループを大切に。趣味に凝り性ぎみ。懸賞などに応募は吉。家庭では親にヨイショを。個人よりみんなのアイドルになるとき。2と7、紫とレモン色、レンズ、ホエールズグッズ、火曜、金曜は吉。

# 獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



**試**　ぼくは将来、新日本プロレスに入門したいと思っていますが、どんなテストを受けなければいけないのですか？　また、そのテストは、いつでも受けられるものなんでしょうか？

神奈川県　キャプテン五郎　15歳

**根**　入門テストは１年に１回しかやってないよ。けど、募集は随時うけているので、もしキミが本当にやる気があるんだったら、事務所に履歴書を送ってくれ。そうすれば、テストの日時を通達するぞ。それとテストの内容のほうは、おもに瞬発力や持久力を重点的に見るからね。まあ、ボディービルダーのような体じゃなくてもいいんだけど、スクワット500回ぐらいできなきゃダメだ。あと肝心なのは根性だな。先輩の言うことを絶対に聞いて、ハードな練習や共同生活に耐えられなきゃ、レスラーにはなれないぞ！

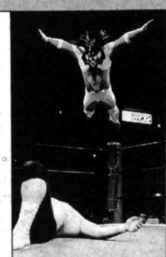
**受**　ライガーさん、プロレスのことで質問があります。レスラーの人たちはロープに振られたとき、なぜ相手のところまで戻って技を受けなければならないのでしょうか？　ロープに止まっていればいいと思うんですけど……。

東京都　石井龍治　13歳

**反**　石井くんはよくプロレスを見るのかな？　見ていればわかると思うけど、レスラーはいつもロープに振られたり、戻ってきて技を受けているわけじゃないんだ。勝負どきにはスカしたり、逆にロープの反動を利用して技をかけたりしているぞ。それに、ロープに振られるときって、体のバランスを崩されているので、逆らって止まったりするとケガをする場合もあるんだよね。

**プロレスにはレスラーにしかわからないことがある！**

### 獣神に訊け！



キミの悩みを獣神ライガーが断つ！　恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!




# クレーンゲーム New Prize

## クレーンゲームの景品の新作をドバッと紹介!!

800円ほどムダな金を使ったところで、「イ、イカン」と思うのだが、ここでやめたらこれまでの投資がムダになる。「取ってくれなきゃヤダ」と言いたげに、横で彼女が目をうるませてる。これなんだ！ クレーンゲームの人気がいまだに冷めない理由は、お金を払って人形を買ったほうが安上がりなのに、女の子のためについ大金をつぎこんじまう。が、景品の人形はどんどん新作が登場する。3ヵ月まえの人形でいつまでも彼女が満足してると思ってちゃイカン。取るのが上手で新作にも敏感。これからはそんな男がモテる。みなさんをモテる男にするため、'92年、クレーンゲーム秋の新作を一挙公開!!

**●データのみかた●**
★マークは5個が最高。知名度は景品になっているキャラクターの知名度を示す。難易度は景品の形、素材から判断できる、キャッチするための難易度を示す。希少度はその景品の希少価値を示す。限定商品などは希少度が高い。オネダリ度は女の子からねだられる確率の高さを示す。その景品ならではのデータもついている。

## ソニック・ザ・ヘッジホッグ

| セガ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★★ | 希少度 | ★ |
| オネダリ度 | ★★★★ | 難易度 | ★★ |



またまたソニックのニューモデルが登場。これまではヒモ製だった手足の部分が、顔や胴と同じフェルト製になった。『ソニック』シリーズは非常に人気が高いので、一度完売(?)してもすぐに入荷される。だから希少価値はさほど高くならない。セガ系のゲーセンに行けば、必ずニューソニックに会えるはずだ。従来のタイプよりもゴーカになって高級感もある。これなら、女の子からのオネダリ度もかなり高そうだ。



## ドラえもんⅡシリーズ

| セガ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★★ | 希少度 | ★ |
| オネダリ度 | ★★★ | 難易度 | ★★★ |



『ドラえもん』シリーズの第2弾。このほかに孫悟空スタイルのドラえもんとドラミがあって、全部で5パターン。ドラえもんは手足が丸いのでひっかかるところがあまりない。一見キャッチしやすそうだが、わりと難しいぞ。

## オグリキャップと仲間たち

| セガ | | | 発売中 |
| --- | --- | --- | --- |
| 知名度 | ★★★★★ | 難易度 | ★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★ | 馬度 | ★★★★★ |





女の子にたいへん人気のある、競馬シリーズの最新作。オグリキャップをはじめ、全5種類がある。難易度もそれほど高くないし、どの馬も形は同じなので、一度取りかたを覚えてしまえば、どれも攻略法はいっしょ。わりと集めやすいシリーズだ。



## スターウォーズセット

| タカラ | | | 発売中 |
| --- | --- | --- | --- |
| 知名度 | ★★★★★ | プリティー度 | ★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★ | 難易度 | ★★★ |





映画『スターウォーズ』で活躍したキャラクターのセット。ルーク、C3-PO、ダースベイダー、R2-D2、チューバッカの5種類。キャラによって素材を変えるなど、細かい部分にもこだわっている。



## ドリンクポーチ

| タカラ | | | 発売中 |
| --- | --- | --- | --- |
| 実用度 | ★★★★ | 難易度 | ★★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★★ | おしゃれ度 | ★★★★ |




スポーツ飲料をモチーフにした、小さなポーチのセットだ。今回は、ポカリスエット、カロリーメイト、ステビアの3種類。実用的で、デザインもおしゃれなので女の子にプレゼントしたら、よろこばれることマチガイなしだ。が、男子は自分ではあんまり使わないほうがいいだろう。素材、形からしても難易度は高め。



## ダウンタウンのごっつええ感じセット

| タカラ | | | 10月発売 |
| --- | --- | --- | --- |
| 知名度 | ★★★★ | そっくり度 | ★★★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★★ | 難易度 | ★★ |



人気バラエティー番組『ごっつええ感じ』で活躍中の、松ちゃん浜ちゃんのクレーンペット。番組中にふたりが扮装するキャラクター3組に、オジンガーZをプラスした7種類が揃っている。そっくり度オネダリ度ともに高め。ぜひ、セットで揃えたい。



## サイボーグ009シリーズ

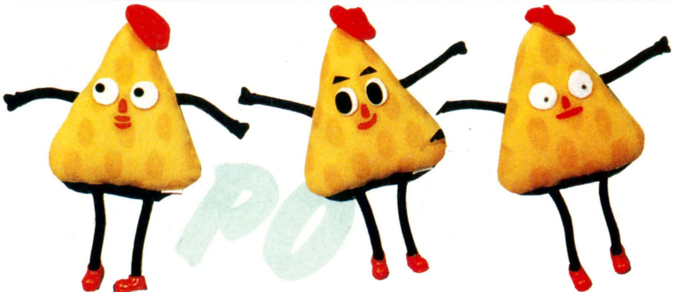
| タカラ | | | 発売中 |
| --- | --- | --- | --- |
| 知名度 | ★★★★ | プリティー度 | ★★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★ | 懐かし度 | ★★★★★ |

石ノ森章太郎の名作『サイボーグ009』のセット。今回は009、003、005、006、007の5人をクレーンペットにした。今後は9人のサイボーグ戦士をすべて、商品化する予定だ。このキャラクターを見て、「懐かしいー」と感激した人はけっこうアダルティー。009の名前は、島村ジョーだジョー(ふぅ)。



## ポリンキーセット

| ジャレコ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★ | 難易度 | ★★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★★ | プリティー度 | ★★★★ |



湖池屋のポテトチップス、ポリンキーまでがクレーンペットになった。写真のジャン、ポール、ベルモント（名前があったのか!!）のほかに、カラムーチョのキャラクター、ヒーおばあちゃんとヒーヒーおばあちゃんの5種類がセットになって登場する。ポリンキー人形は、ひっかけるところがないので難易度がかなり高めだぞ。



## 宅八郎セット

| ジャレコ | | | 11月上旬発売 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★ | プリティー度 | ★★★ |
| オネダリ度 | ★★ | 本人とのギャップ度 | ★★★★★ |





本人には、ほとんど似ていないところが救いの宅八郎ファミリー。ファミリーといっても人形はすべて宅八郎。写真右から、おすまし、悲しみ、お怒り宅ちゃん。このほかに2体、全5種類ある。



## ハンドパペットシリーズ

| タイトー | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 実用度 | ★★ | プリティー度 | ★★★★ |
| 難易度 | ★★★ | オネダリ度 | ★★★ |



全種揃えると人形劇が楽しめる、ハンドパペットセット。ラッコ、クマ、モモンガ、ウサギの4種。はたして人形劇を観てくれる人がいるかどうかは疑問。実用度はあまり望めないが、ぬいぐるみとしては十分カワイイ。



## ジグソーパズル

| タイトー | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 実用度 | ★★★★ | 難易度 | ★★★★★ |
| 希少度 | ★★★★★ | オネダリ度 | ★★★ |




クレーンゲームでは初登場のジグソーパズル。クレーンゲームを楽しんだうえに、取った景品でまた遊べる。完成図は、動物画3種、風景画2種の全5種類。形、素材から考えて、キャッチするのはけっこう難しいだろう。



## きんぎょ注意報！2

| バンプレスト | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★ | 難易度 | ★★★ |
| プリティー度 | ★★★★ | オネダリ度 | ★★★ |

女の子の間で人気だった『きんぎょ注意報！』シリーズの第2弾。ぎょぴちゃん、ウシさん、みーこ、サメさん、ぴよこの5種類がある。なかでもぴよこ（下段、左から2番目）は、ほかのキャラクターに比べて数が少ないので、希少価値がある。プリティー度が高めのセットだ。





## ウルトラマンシリーズ3

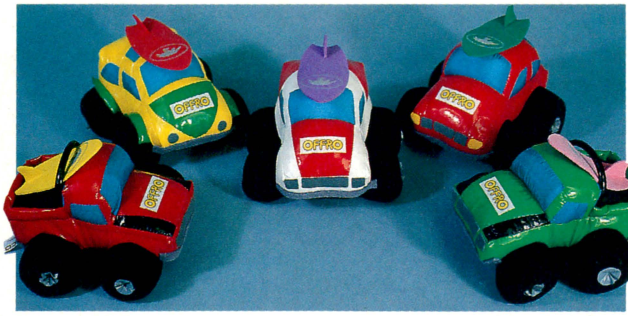
| バンプレスト | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 難易度 | ★★ | オネダリ度 | ★★★★ |
| プリティー度 | ★★★★ | 知名度 | ★★★★★ |

ご存じSDウルトラマンシリーズの第3弾。上段右からザ・ウルトラマン、ウルトラマンエース、ウルトラマン、ゾフィー、ウルトラマンタロウ。下段右からウルトラマン80、ウルトラセブン、ウルトラマングレート、ウルトラの父、ウルトラの母。全10種類の贅沢なセット。



## OFFROシリーズ

| ナムコ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★ | プリティー度 | ★★★ |
| 難易度 | ★★ | オネダリ度 | ★★★ |




サーフボードを乗せたカワイイクルマのセット。クルマのデザインは2種類、色は4色ある。ツルツルした素材だが、デザイン的には取りやすいタイプ。ミニカー好きの女の子に好評のシリーズ。吸盤付きなので、クルマのウインドーにつけることも可能だ。



## ファイナルラップシリーズ

| ナムコ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★ | プリティー度 | ★★★ |
| 難易度 | ★★★ | オネダリ度 | ★★ |





ご存じ、『ファイナルラップ』のクレーンペットのリニューアル版。色違いで全8色揃っている。OFFROと同様に、光沢のある素材を使っている。これも吸盤付き。キャッチする難易度も低めだ。



## ドラキュラくんセット

| コナミ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★ | プリティー度 | ★★★★ |
| 難易度 | ★★★ | オネダリ度 | ★★★ |

ファミコンソフト『悪魔城スペシャルぼくドラキュラくん』の、ドラキュラくんを筆頭とするキャラクターのセット。主人公のドラキュラくんが2パターン、ゾンビくん、コウモリくん、ガメくん、フランケンガールの6点セットだ。





## NEW 丸出だめ夫セット

| システムサービス | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★ | 希少度 | ★★★★★ |
| リアル度 | ★★★★ | オネダリ度 | ★★★ |

『丸出だめ夫』シリーズのニューモデル。従来のタイプよりずっとリアルになった。だめ夫のほかにデレ、ハゲ照、ボロット、ジャマ江の5種類1セット。完売したら再販はしない予定なので、希少価値は高い。店頭で見かけたら、即チャレンジだ!!





## なんきん人形セット

| セガ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★ | 希少度 | ★★★★ |
| キョーレツ度 | ★★★★ | オネダリ度 | ★★ |



なんきんデザインのクレーンペット。左からヘロヘロくん、きくのちゃん、重蔵、前畑、名門くんの5人。ふんどし姿で何が名門なのかよくわからないが、とにかくどのキャラクターもインパクトだけはある。このシリーズだけが入ってるクレーンは、かなりキョーレツだろうね。

## 手塚治虫の孫悟空

| システムサービス | | | 11月発売 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★ | プリティー度 | ★★★★ |
| 難易度 | ★★★ | オネダリ度 | ★★★ |

その昔、テレビアニメでヒットした手塚治虫原作の『孫悟空』シリーズ。左から沙悟浄、三蔵法師、悟空、竜子、猪八戒。竜子は、手塚治虫の作ったオリジナルキャラクターなのだ。このアニメを見てたって人はかなりのオトナだぞ。





## ベティーブープ

| システムサービス | | | 11月発売 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★★ | プリティー度 | ★★★★ |
| 難易度 | ★★★ | オネダリ度 | ★★★★★ |

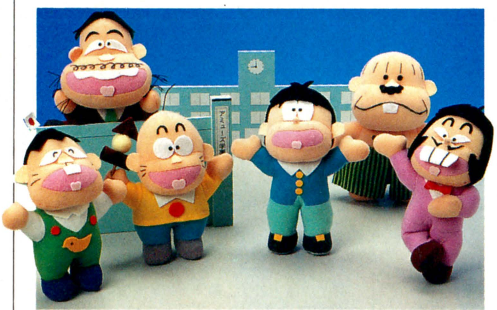
あの人気もののベティーさんが、とうとうクレーンペットになった。いろんなキャラクターグッズとして売られていて、知名度も世界的に高い。ギャルからのオネダリ度は100パーセントだろう。写真は試作品なので、多少変更になる可能性もある。服装が違うベティーが3パターン、犬のビンボーとプギーの5種類がワンセットになっている。





## おそ松くんセット

| アミューズ | | | 10月発売 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★★ | 希少度 | ★★★★ |
| オネダリ度 | ★★★★ | リアル度 | ★★★★ |





『バカボン』シリーズに続く赤塚キャラ。おそ松のほかにイヤミ、ハタ坊、チビ太など、おなじみのキャラばかり6人がセットになった。『バカボン』シリーズ同様に、在庫切れ間違いなしのシリーズなので、欲しい人はお早めに。

## フルーツ&ベジタブル

| アミューズ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★ | ボリューム度 | ★★★ |
| 難易度 | ★★ | オネダリ度 | ★★★ |



おいしそうな野菜と果物のセット。フェルト地よりも、薄くて軽い素材を使用している。全部で13種類と数がかなり多いので、ワンセット揃えてプレゼントすると喜ばれるだろう。食生活が貧しい家は、食卓にこのセットを置いて、豪華に見せかけよう(ウソ)。

## サンダーバードマスコットバンク

| アミューズ | | | 発売中 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★★★★ | 実用度 | ★★★★ |
| 難易度 | ★★★★ | オネダリ度 | ★★★ |





フェルト製のぬいぐるみでは不可能だった、ディテールを完璧に再現したリアルな『サンダーバード』貯金箱。実用性もあるソフトビニール製だ。素材が素材だから、キャッチの難度は高め。



## ゴーゴーダービーズ

| アミューズ | | | 12月発売 |
|---|---|---|---|
| 知名度 | ★★ | プリティー度 | ★★★★ |
| 難易度 | ★★ | オネダリ度 | ★★★★ |



デフォルメされたかわいい競馬シリーズ。従来の競馬ものと違って、それぞれの馬が違う表情になっているのが特徴。全5種類でワンセット。プリティー度が高いので、女の子にプレゼントしたら喜ばれそうだ。キャッチの難易度もそれほど高くない。集めやすいシリーズだぞ。

# GOODS

いやあ、新しくなってこんにちは！ 今週からグッズのコーナーが変わったのだ。とはいっても、あんまり変わっていないんだけどね。でも心機一転な気分で楽しオモシログッズをズズ、ズイーと紹介していっちゃうぞ。ナイスなグッズにハートはメロメロだよん。
今週は、お部屋のインテリアになりそうなものを集めてみたぞ。部屋のイメージに合わせて、うまくコーディネートしてみよう。なんといってもセンスが大事だぞ。ワンランク・アップを目指そう！




➡ラジオって、なにげなく音楽を聞きたいときに便利だよね。スイッチを入れるだけで、気ままに音楽が流れてくる。こんなインテリア感覚のラジオなら、飾っておくだけでもいいみたい。時計もついているから、目覚しとしても使えるぞ。さらに、スピーカーはセパレート式。自由に向きを変えられ、心地よい音楽を楽しむことができるのだ。●FM／AMインテリアラジオクロック　オースピス　6500円　ツインバード　☎0256・93・5308



⬆楽しさあふれる〝スヌーピー〟と〝フィリックス〟の時計が発売されたぞ。さりげなく10気圧防水になっているのだ。ポップなカラーリングがアクティブな感じでしょ。6色のケースやバンドがそろっているのもうれしいよね。●キャラクターウオッチ　スヌーピー　フィリックス　各6000円　シチズン　☎03・3342・1232




⬅熱帯魚を気軽に飼えるようになったけど、手入れや世話などがめんどくさくて、なかなか手が出せない人って多いんじゃないかな。でも、やっぱり飼いたい。そんなモンモンとした思いを聞き届けてくれたのが、コレ。ホンモノそっくりで、手間ひまかからずエサいらず。●アクアワールド　海美物語　5千円　増田屋コーポレーション　☎03・3861・0151




➡ヘッドホンステレオなどをつなげる、スピーカーのついた枕だぞ。キャンプやハイキングなどのアウトドアにいいかもね。寝ながら音楽を聞きたい人にはもってこい。空気を抜けば大型バックとしても使えちゃう。色はシルバーとイエローの2色。●ステレオまくら　4000円　パール金属　☎0256・35・3111



⬆今年の夏に公開された『エイリアン3』。ニューエイリアンはさらに凶悪になった。ドッグバスターはエイリアンの幼体。そのドッグバスターの組み立てキットが、イギリスのヘルシオン社から届いた。実物大がリアルだ。●1/1ドッグバスター　6800円　ツクダホビー　☎03・3843・1130

## VERY GOODS

### 絶対精度の電波時計グリニッジ

現代人は時間に縛られているといっていい。学校では時間割りがあり、通学では電車の時刻表を気にし、塾の時間に追われる。こんな毎日を送っている人は、けっこう多いはず。それでも普段は、そんなことぜんぜん気にしていないよね。でもよく考えてみると、時間という概念がなくなってしまったら、社会は正常に機能しなくなってしまう。もうそれはメチャクチャになっちゃうだろうね。人間にとって、時間は大切なものなのだ。それを思えば、時間をムダにするなんてもったいない。すると、時間を刻んでくれる時計の存在が頼もしく思えてくる。誰だって、時計にはお世話になっているだろう。時間をムダにしないためには、上手に時間を使うこと。そしてもうひとつ、正確な時を刻んでくれる時計を持つことだよね。そこで登場したのが電波時計。送信所から送られる信号を受け取って、時刻を表示するスグレものだ。これなら、時間を間違えない。

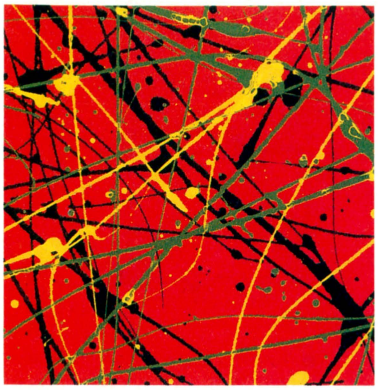



⬅ドイツのユングハンス社が開発した電波時計。郵政省通信総合研究所標準周波数局送信所から送信されている標準時刻信号を受信し、自動的に時刻を修正してくれる。頼もしい時計だ。●電波時計グリニッジ　2万〜4万8千円　マルマン　☎03・3595・2314

VERY GOODS

# CD

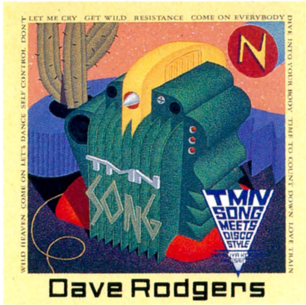
## サザンオールスターズ
### 世に万葉の花が咲くなり



●ビクター音楽産業/9月26日発売/3000円[込]

オリジナルアルバムとしては通算10枚目にあたるニューアルバム。10ヵ月をかけてレコーディングされた全16曲、総録音時間73分に及ぶ大作なのだ。1曲1曲、テーマ性を重視し練り上げられた歌詞には、桑田佳祐のこのアルバムへのこだわりがうかがえるぞ。ホーンセクションを多用したサウンドも聴き応えアリ。7月に2枚同時リリースされたシングル『シュラバ★ラ★バンバ』と『涙のキッス』も収録。

## デイヴ・ロジャース
### TMN ソング・ミーツ・ディスコ・スタイル




『ゲット・ワイルド』を始めとするTMNの名曲を、ユーロビートの帝王デイヴ・ロジャースがダンスミュージックにアレンジ。

●エイベックス・ディー・ディー/発売中/3000円[込]

## ウッチャンナンチャンほか
### 夢で逢えたらメモリアルアルバム




今は亡きお笑い番組、『夢で逢えたら』のキャラクターたちが歌った曲にカラオケを加えてリリース。野沢直子もいるぞ。

●ポニーキャニオン/発売中/2000円[込]

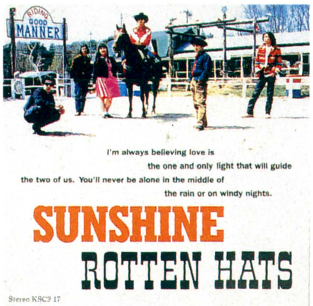
## 羽田惠理香ほか
### ツレちゃんのゆううつ




まんが『ツレちゃんのゆううつ』のイメージアルバム。CoCoのメンバー、羽田惠理香ちゃんが3曲歌っているのだ。

●ポニーキャニオン/発売中/2800円[込]

## ROTTEN HATS
### SUNSHINE




音楽性を変えつつも、インディーズシーンを奔走。ついに今作でメジャーデビューを果たす6人組のファーストアルバム。

●キューンソニーレコード/10月1日発売/2800円[込]

## 南　翔子
### FEENA




『イース』のキャラクター、フィーナをテーマに、南翔子が力を発揮。ゲームで使われている音楽はアレンジされている。

●キングレコード/発売中/3000円[込]

## ゲームミュージック
### 大戦略エキスパート ～兵士達の狂想曲～




同名のゲームサウンド14曲を収録。アレンジバージョン5曲は、オーケストラアレンジに定評のある、寺嶋民哉が担当。

●アポロン/10月5日発売/2800円[込]

# BOOKS

## カルトQ問題作成委員会
### カルトQ




テレビでおなじみの『カルトQ』。その難問奇問が一冊の本になった。超カルト問題にアタマはクラクラ。脳髄にピリッときます。

●フジテレビ出版/1200円[込]

## 筒井康隆
### 朝のガスパール




読者が参加した新聞小説。オドロキのメタ・フィクション。

●朝日新聞社/1300円[込]

## デズモンド・モリス
### ボディウォッチング




ヒトのヘアから足の先までには、隠された意味があった。

●小学館/1100円[込]

## 成沢大輔
### ベスト競馬 ダービースタリオンを一生遊ぶ本




必勝するために役立つノウハウやデータがぎっしり。

●JICC出版/780円[込]

## 水木しげる
### 妖怪画談




古今の妖怪をオールカラーで紹介。不気味な絵が満載。

●岩波新書/850円[込]

# VIDEO,LD




## C.C.ガールズ ファーストラン 〜風を抱きしめて〜

ここんところ、各方面で大活躍中のC.C.ガールズがビデオシネマに初登場なのだっ。セクシーな4人の役柄は社長令嬢に原田徳子、レーサーに青田典子、メカニックに藤森夕子、F3レースの熱狂的ファンに藤原理恵。女の子だけのレーシングで、F3レースに殴り込み、という内容なのだ。お色気も過激だけど、大クラッシュシーンも超過激。一石二鳥な作品だ。

●ポニーキャニオン／90分／発売中／13800円
主演：C.C.ガールズ／監督：大久保邦孝

## 今度私どこか連れていって下さい／加藤紀子




桜っ子クラブ出身の加藤紀子ちゃん、ついにソロデビュー！ 森高千里も歌っている『今度私どこか連れていって下さい』のプロモーションビデオ。カラフルな衣装がかわいいよ。

●ワーナーパイオニア・ジャパン／10分発売中／1500円 プロフィール：1973年1月30日生まれ 血液型B型 三重県出身

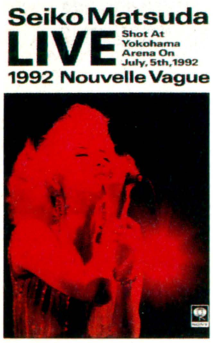
## うしろの正面だあれ




海老名香葉子原作の児童文学をアニメ化した作品。太平洋戦争まっただなかの東京の下町を舞台に、釣竿作りの中根一家の生活を文学チックに描いている。たまにゃ、マジメも。

●パックインビデオ／105分／発売中／12800円／監督：有原誠治、声優：三輪勝恵、池田昌子、野沢雅子、岩本規夫

## SEIKO LIVE 1992 NOUVELLE VAGUE／松田聖子




世間に何と言われようと、自分の生きかたを貫き通した松田聖子のライブビデオ。'92年に神奈川県の横浜アリーナで行なわれた同名のコンサートの模様を収録したビデオである。

●ソニーレコード／52分／10月1日発売／5800円 収録曲：『赤いスィートピー』、『青い珊瑚礁』、『Sweet Memories』ほか全12曲。

## See far miles tour part1 佐野元春




'92年3月23日に神奈川県民会館大ホールで行なわれたライブの模様を収録。シンプルなライブながら、アルバムとはひと味違う曲に、佐野元春の魅力がぎっしり詰まっているのだ。

●EPICソニーレコード／29分／発売中／2913円 収録曲：『ジュジュ』、『約束の橋 Woodstock version』ほか、全5曲。

## SUMMER NIGHT DREAMS レイディーズ




グラビアでも大活躍中のボヨヨン豪華アイドル3人組、細川ふみえ、藤崎仁美、山崎真由美で結成したレディーズ。彼女たちがオールサイパンロケで魅せる、豪快で豪奢な肢体。

●ジェイ・ブイ・ディー／60分／発売中／12800円 出演：レディーズ（細川ふみえ、山崎真由美、藤崎仁美）

## 電撃ネットワークスペシャル 電撃ネットワーク




アメリカにも進出して、あまりにも危険なお笑い芸と大絶賛された、電撃ネットワーク。過激すぎてテレビじゃ放映できない花火芸などを大胆収録。子供は真似しちゃダメだよ。

●マクザム／60分／発売中／9800円
出演：電撃ネットワーク 収録ネタ：『肺活量男』、『ロケット花火大好き男』ほか。



## 山形新幹線 つばさ·WING




'92年7月1日に華麗にデビューした、山形新幹線つばさの全貌をあますところなく紹介。山形の風土もあわせて収録。

●ポニーキャニオン／30分／デジタルオーディオ／CLV／発売中／4900円

## 体感映像大百科 I




あらゆるジャンルの興奮＆スリルをテレビの前で体験できるのだ。スキーにジェットコースターにボブスレーと興奮満載。

●パイオニアLDC／40分／デジタルオーディオ／CLV／発売中／4500円

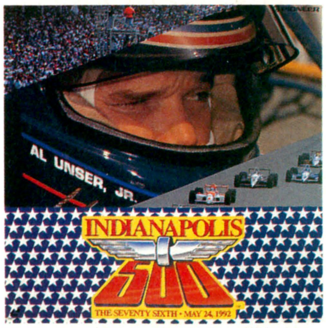
## ストレンジャー




アメリカＣＢＳテレビで放映されていた。16年前に３歳の息子を誘拐された女性の前に、突然、姿を現わす息子と名乗る男……。

●メディアリング／95分／デジタルオーディオ／CLV／発売中／4757円

## 1992 INDIANAPOLIS 500




アメリカではＦ１以上に人気のあるインディ500をテレビ中継にはなかった車載カメラの映像をふんだんに盛り込んで再現。

●パイオニアLDC／95分／デジタルオーディオ／CLV／発売中／5340円

渡辺麻紀

## 東京国際ファンタスティック映画祭

デビット・クローネンバーグの『デッドゾーン』、ウェス・クレイブンの『エルム街の悪夢』、リュック・ベッソンの『最後の戦い』。このＳＦ＆ホラーに共通するものはなーんだ？　その答えは〝東京国際ファンタステック映画祭〟であります。いまやすっかり有名人になった監督さんたちの出世作を、いち早く紹介したのがこの映画祭だったのだ。その手のファンは無視できないよね。

というわけで今年でもう８回目を迎える東京国際ファンタスティック映画祭が、９月25日から10月２日までの８日間、東京・渋谷のパンテオン劇場で開催される。今回は30本近くも上映される作品のなかで見逃せないものをピックアップしてみようかなっと。

まず最初の超オススメは『ディレクターズ・カット ブレードランナー 最終版』もちろんこれは、あのカルト近未来ＳＦ『ブレードランナー』で、監督リドリー・スコット自ら編集し直した新バージョンなのだ。公開版にはあったハリソン・フォードのナレーションがなく、ランニングタイムも長い。加えてラストも違うらしいゾ。まだ見てないんでよくわからないが、フィリップ・K・ディックの原作に近いというウワサだ。



☗待望の新バージョン。何度見ても飽きない展開に心ワクワクしてくれ！

もう１本は、香港アクションの『ハードボイルド／新・男たちの挽歌』。チョウ・ユンファ主演、ジョン・ウー監督という、『男たちの挽歌』コンビが手を組んでいるせいで、こんなサブタイトルがついたみたいだけど、内容は関係ない。人情とか人間ドラマとかいうシガラミを排除した徹底アクション、これでもかのアクション・シーンの連続ワザ。こりゃ、すごいよ。

アメリカからやってくるハードボイルド・ムービーの本命は『アフター・ダーク』。元ボクサーが美貌の未亡人に翻弄されて犯罪に走る話で、本国じゃあ話題になった作品。ちとオトナ向けとはいえ、このサスペンスたっぷりのムードは捨て難いのだ。

と、スペースの関係上３本しか紹介できなかったけど、このほかにも気になる作品、きわどい作品がいっぱい。明日の映画界をしょって立つ、第２のクレイブン、ベッソンたちを見つけるのもお楽しみのひとつなのだ。



☗香港ハードボイルの迫力はすさまじい。チョン・ユンファが渋くキメてくれるぜ。



☗危険な香りの大人のサスペンス。あらためて、女性はコワイと感じるのだ。

お問い合わせ先
東京国際映画祭チケットガイド
☎03・3563・6407

## ショッカーもビックリ　14万の仮面ライダーの巻




ハーイ、アニでーす。いま、僕らはレコーディングの真っ最中なので、あまりゲームをするヒマがありません。だから、新しいゲームは買っていないですね。そんなワケで今回はゲームの話はしませんよー。そこんとこ、しくよろ。で、何の話をするかというと〝仮面ライダー〟の話でもしようかと思うんですけどね。いや僕ね、仮面ライダーのレーザーディスクを買ったんですよ。パーフェクトコレクションってヤツをね、ウププ。14万8000円ですよ、このレーザー。50面で収録時間が2496分ですからねー。スゴイッスよ、全98話完全収録はもちろんのこと、当時のCM、仮面ライダーフェスティバルなんかのオマケとともに、仮面ライダースナックに付いていたライダーカードの復刻版が546枚＋3枚付いているという、京本政樹真っ青の商品なんですよ。だいたいの人がライダーカード目当てで買うと思うんですけどもね。箱もジュラルミンケースに入ってんですよ。もうねぇ舞い上がっちゃって、なに書いてんのかわかんなくなってきちゃいましたけど。給料の１ヵ月半ぶんですからねー僕の。イヤハヤ参ったスよ、もー。いまこの仮面ライダーを見ると、とんねるずの仮面ノリダーってけっこう、忠実にディテールまで細かく真似してたんだなぁと思いますよ。温故知新ってヤツですか、まあよくわからんけども。イヤでも、これはマジでイイ。あーイイ買物したなあ。

# それいけ！アイドリスト 3
# IDOLIST
final word on idol

タイトルを変えてレイアウトを一新、さらに躍進する所存でごじゃります。

## 今週のコレ

シングルでは通算7枚目。アイドルの王道をひた走る中嶋美智代が、やさしい曲調に合わせてそっと心に入り込んでくるように歌いあげているのだ。




思われている
中嶋美智代
●ポニーキャニオン　1000円［込］
9/18 ON SALE

▽ribbon







⬆⬆ソロコーナーでは、先だって発売されたバーチャルビデオから披露。

## 野音に戻ってきたribbon
## Jリーグイメージソングもゴー

夏の全国ライブツアーを無事に終えたribbonが、8月23日に日比谷野外音楽堂でのライブを行なった。夏の野音は去年に続き2回目ということで、今回は"続HARLEM NIGHT"。この日も歌った新曲、『"S"ENSATIONAL WIND』は、サッカーJリーグ、清水FCエスパルスのイメージソング。8月26日、国立競技場での試合では、歌でチームを応援したのだった。



⬆この衣装、ピカピカ光ってます。



➡試合の前夜祭で、三浦泰年選手と。

▽EVENT

## 第6回全日本国民的美少女コンテスト
## グランプリは佐藤藍子ちゃんに決定



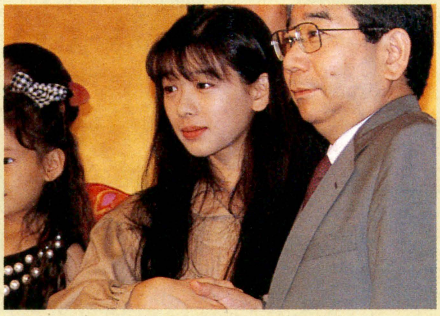

⬅明日のスターがここから生まれる!?

毎年恒例となっている全日本国民的美少女コンテスト。今回はその6回目。10万人を越える応募者のなかから、見事グランプリに輝いたのは右の佐藤藍子ちゃんなのだ。現在活躍中の先輩たちに負けずに、ガンバレ!!

グランプリ
佐藤藍子（14歳）



▽TV



⬅毎週月曜夜9時、10月5日スタート。

## 10月からの新番組『ウーマンドリーム』
## 主役には裕木奈江ちゃん

フジテレビの新番組、月曜夜9時のドラマが決定。主役は成長著しい、裕木奈江。記者発表には、原作者の小林信彦も駆けつけた。

奈江ちゃんが演じるのはそのまんまアイドル。ドラマには、歌デビューだとか、映画主演のエピソードが出てくるのだ。楽しいのは、それらのCDや映画が現実に発売されたり、上映されるってこと。サスペンスタッチのこのドラマ、楽しみだね。

そのあとで、ラミイ役をやっていらっしゃる亜美さんとメイクの話で盛り上がった。自分でメイクするのは大好きです（将来ヘアメイクになりたいと思ってたの）。子役の子供たちのメイクはよく手伝ったりするんですよお。

◇月□日
いまハマッているのはメガ-CDのゲーム。ゲームをやりながら、ゲームの声優さんも大変だなあと共感してしまった（ジュウレンジャーもアフレコ）。こんど発売される『ライズ・オブ・ザ・ドラゴン』に期待！
自宅でハードボイルドするんだ。

高三の2学期……
今日から学校が変わった
高校に入ってから3度目の転校
仲のいい友だちができるといいな



⬅いち早くアルバムのなかから『星のHeartache』を歌った。

## 羽田恵理香&ツレちゃん
### イメージアルバム完成記念イベント

CoCoのメンバー羽田恵理香ちゃんが、アルバム『ツレちゃんのゆううつ』のリリース記念でイベントを行なったのだ。「CoCo全員がかぜをひいてしまって。でも、声がかすれようが裏返ろうがんばります」と、涙を誘わんばかりの言葉。この日は、全4曲を披露してくれたのだった。

## 酒井法子コンサート、
### 中野サンプラザ公演をレポート

現在発売中の写真集『Sentire』にも見られるように、今年ののりピーは完全な大人ともいえる新たな部分を披露。コンサートツアー〝マンモス〟も、去年までとはちがう大人の様相かと思ったら大まちがい。最初の『TUESDAY TIKI』が始まると、いつもの酒井法子が登場。南国を思わせるセットで構成されたステージは、先に発売されたアルバム『マンモス』の世界。

アルバムの曲をひととおり歌い終えると懐かしい曲も登場。そのなかの『のりピー音頭』は、『渚のピテカントロプス』とミックス。振りも新しくなりかけ声に合わせてこの振りに参加すれば、のりピーから「ナイスポーズですね～」の言葉をいただけたのだ。アンコールでの「これからもみんなに元気を与えられる酒井法子でありたいな」の言葉どおりのコンサートだった。



➡MCのなかには思わぬ告白もあった。でも、のりピーから「忘れてね」との言葉があり、約束をしてしまったようなものだから、ここでは書きません。中野サンプラザで交わした、のりピーとの大事な約束なのだっ!!



⬅すべての民に、この世にいる21歳の女性なかでいちばんステキ、と言わしめるぐらいのパワーがあったぞ。

## NIKKI 日記にて 3週連続
## パリジェンヌ Vol.1
### 千葉麗子

ほかは変わっても、このコーナーの意味不明なタイトルは変えずに残しておきました。

○月×日
今日はジュウレンジャーの撮影で海に行ってきた。今年初めての海! 撮影の合間に空き時間があったから、子役の付き添いで来ていたお姉さん(中1と、ずっといっしょ)にカニをつかまえたりして遊んだ(ロケ現場では遊びがシンプルになるのです)。波に足を入れたら冷たくてとても気持ちがいい。ふたりでキャーキャー騒ぎすぎて「うるさいっ」って注意されちゃった……。久しぶりに大きい声を出したり、止まらなくなるほど笑ったりして、本当に楽しかったあ。おかげで、帰りのロケバスのなかでは熟睡(爆睡!?)してしまいました。

△月◎日
ジュウレンジャー寄居(埼玉の石切り場)ロケ。久々にアクションシーンがあった。レギューラ5人がべつべつに撮影するときは、私がいつも一番最後で、自分の順番が来るのをドキドキしながら待つはず……、なのに今日はなんと2番目!!「心の準備が……、あーどーしよー」緊張しちゃった。でも今日はNGは出さなかったからホッと一安心。



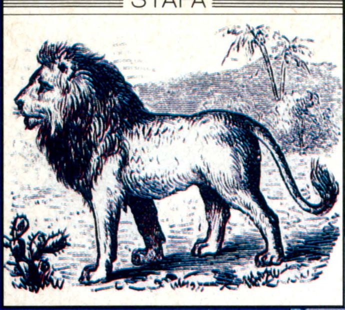

本名：千葉麗子(ちばれいこ)
'75年1月8日生まれ
身長161センチ　体重43キロ
●『恐竜戦隊ジュウレンジャー』のなかで、プリンセス・メイを熱演中。観るべし。
●ファンレターのあて先
〒153 東京都目黒区青葉台4-2-16 ティノラスフォーメーションビルB1 ティーアンドウェーブ 千葉麗子 WF係まで。



はがきに3週ぶんのキーワードを書いて、ファミ通「パリジェンヌ」係まで。抽選で10人に、サインをプレゼント!

今週のキーワード
千

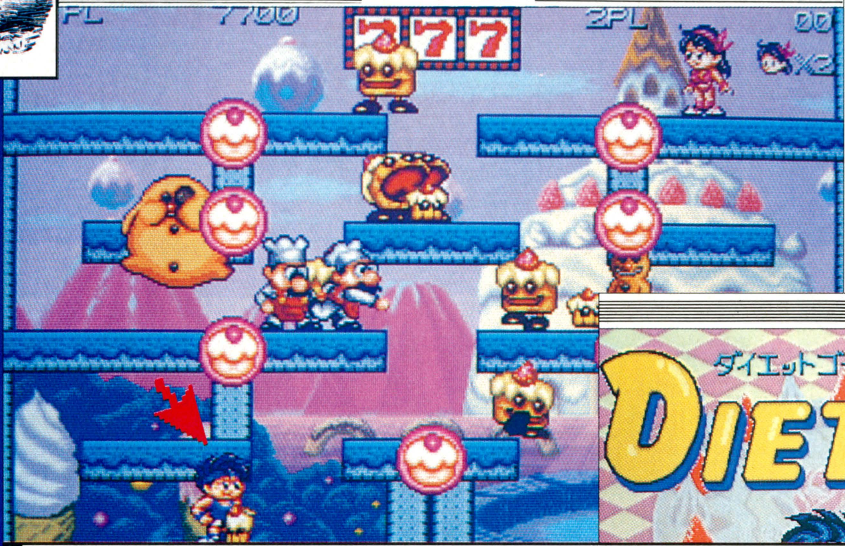
STAPA



# EATING IS DYING

アメリカのゲームはトッピなモノが多いが、アメリカ人から見れば日本のゲームだってアンビリーバボーなのである。いわゆる隣の芝生羨望症候群ってやつですな、これは。

MAIN SCREEN




COMMENTS

食い物関係ゲームを作らせたら荻窪一のデータイーストから、なんとダイエットをしながら敵を倒すというアンビリーバボーなアクションゲームが登場した。

画面を見てもらえばわかるように敵はニンジンやタマネギなどの食い物だ。さらにダイエットに励みつつ暴れるプレーヤー。全編にわたってなんともステューピッドな雰囲気が楽しめる1本なのだ。

TITLE




アーケードウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

## 食うか食わせるかで勝負が決まる!!

ゲームの目的は太らずに敵をやっつけることにある。しかし、敵が投げつける食い物に当たると、プレーヤーは太ってしまうのだ。2度触れると、なんと太り過ぎて死亡してしまう!! 敵を倒すためには、敵を攻撃して太らせて蹴りを入れればいい。さあ、太るか太らせるかの壮絶なふたり同時プレーに挑戦せよ!!



⬅殺るか殺られるか、ではなく、太るか太らせるかの戦いである。

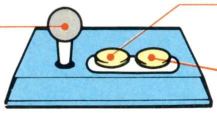
**我々が太らぬようにプレーするのだ!!**

➡このふたりがプレーヤーキャラクター。いわゆる自機だが、機械でなくてとても太りやすい人間ちゃんだ。





### コントローラー操作



**8方向レバー** プレーヤーキャラクターを自由自在に動かす夢の8方向可動レバーがこれだ。

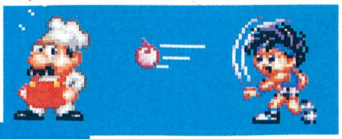
**攻撃ボタン** これを押すと敵を太らせるという夢のような弾丸を発射するのだ。

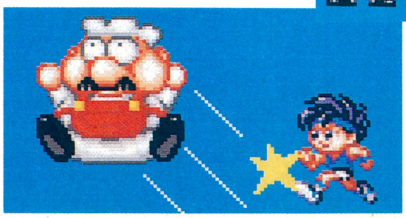
**ジャンプボタン** 押すと上にジャンプ。レバーを下に入れて押すと階下に下りるわよ。

### 敵はこう倒せ

**①太らせる**

➡まずは攻撃ボタンを押して敵に弾を当てて太らせる。敵は2段階に太るから、弾を2度当てて太らせることが大切だ。





**②体当たりする**

⬅敵を最大まで太らせたら体当たりして敵をフッ飛ばす。飛ばされた敵は画面中を跳ね回り、ほかの敵とぶつかってとも倒れ。一石二鳥で敵を倒せる。

# 飲まず食わずで全12ワールドをつき進めっ!!

FIELD



ITEMS




ゲームの舞台となるワールドの数は全部で12。ステージ数なら84以上にもなる長編アクションゲームなのだが、各ステージの難易度はそれほど高くない。だから誰でもスイスイと楽しみながら進んでいけるのだ。

またアイテムもよく出るし、画面上部中央にあるスロットマシンで絵柄が揃えばボーナスステージにもいける。適当な難易度と豊富なイベントがゲームのテンポをよくしているってわけだ。さあノリにノってゴー!!

ENEMY



DO NOT EAT

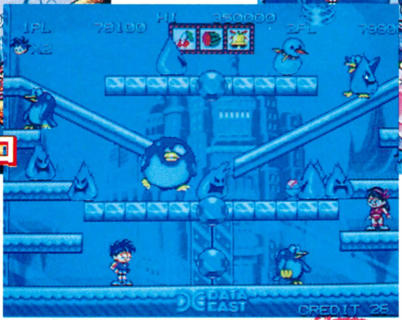




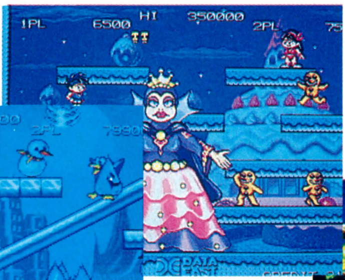

⬅トゲがあるステージ。トゲが突き刺さってうれピー。



⬅楽しげな感じのステージ。難易度も低めでうれピー。



➡坂道があって楽しげなステージ。坂下ってうれピー。



⬆ボスのステージ。ボスを痛い目に遭わせてうれピー。



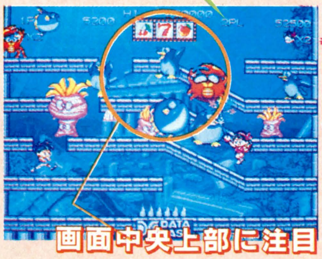

➡強いボスさん。痛い目に遭わされてマンモス悲ピー。

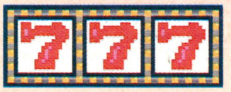
## ABOUT ITEM

| | | | |
|---|---|---|---|
| 非ゲーム野郎はアイテムを活用だ!! 使いこなせばワンコインクリアーも。 | | その他 | 得点にしかならないアイテムだ。非うれピー。すなわち悲ピー。 |
| パワーアップ | 弾の飛距離がグーンと伸びて攻撃力もアップするのでマンモスうれピー。 | 空気入れ | 画面上のすべての敵を一気に太らせることができて、マンモスうれピー。 |
| スピードアップ | プレーヤーの移動するスピードがグンと速くなるのでマンモスうれピー。 | コイン | 画面中央上部に見えるスロットマシンを回転さられてマンモスうれピー。 |
| バリア | 一定時間無敵状態になる。これを取ったら体当たりでマンモスうれピー。 | ダイエットドリンク | 敵に触れて太った体でもこれを飲めば痩せちゃうからマンモスうれピー。 |
| ボム | 爆弾を投げて花火を見ながら敵を一掃できちゃうのでマンモスうれピー。 | 1UP | プレーヤーキャラクターのストックがひとり分増えてマンモスうれピー。 |

## コインアイテムを取ると…… ➡ スロット回転

画面上部中央に見えるスロットマシンは、コインアイテムを取ると回転し始める。そして絵柄が3つ揃えば、ボーナスステージ突入やアイテム出現など各種イベントが楽しめるのだ。回しまくって一攫千金って感じ!!



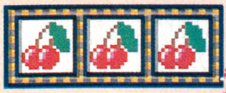



⬅7が3つ並ぶとボーナスステージ(略してボナステ)に突入することができる。うれピー。



⬅Pが3つ並ぶとパワーアップアイテムが落ちてくる。超時空イナズママンモスうれピー。

⬇チェリーが3つ並ぶと得点にしかならねえアイテムが落ちてきやがるので超ウルトラマグナム悲ピー。



## COLUMN




太ったら太ったでしょーがないわな、と思っているので格別ダイエットにいそしもうとは思わない私は26歳、現在70キログラム。ちょっと太った。まあいいや。仕事がら生活のランダムさには磨きがかかってるし、そのあおりで食生活もああ無情だ。今日は1食、明日は2食、勢いあまって5食食うなんてこともある。もちろん朝飯なんかここ数年で数回しか食っていない。たまに米と味噌汁と塩鮭の朝飯を食うとベラボーに美味いので「今後朝飯は死んでも食う」などと誓うが、たいてい誓い損に終わっている。ええ加減な食生活を送っているので、胃腸の調子は悪い。バリウムも飲んだ。これは本当につらく、死ぬかと思ったが自業自得だ。

特報

# ランドストーカー

## 皇帝の財宝

—THE TREASURE OF KING NOLE—



あぁ、こんなことしていいのだろうか？　今回はストーリーを追った形で、ゲームの詳しい情報をバンバン紹介しちゃうのだ!!

| MD メガドライブ | アクションRPG | バックアップカートリッジ |
|---|---|---|
| | セガ　10月発売予定　8700円(予価) | 16メガ |

## 新しい情報が満載! ここまで見せるぞっ

このゲームのように、斜め上から見下ろした画面構成のアクションゲームは、ものとの位置関係がつかみにくく、慣れるまで難しい。

ライルの向きをよく把握して、✚ボタンを操作しないと、すぐに敵にやられてしまうぞ。でも操作に慣れてくると、このシステムならではの長所を見つけられるはずなのだ。たとえば、キャラの行動パターンの豊富さ、立体感の表現、トラップの複雑さなど、じつに深みのあるゲームになっているのだ。

さらにシナリオでも凝った演出を考えていて、なかなか歯ごたえのあるゲームになりそうだぞ！




⬅エケエケの実は、たとえ倒れたときでも、体力を回復してくれるのだ。




➡命の器ともいうべきソウルポット。これをたくさん見つければ、体力は安心。

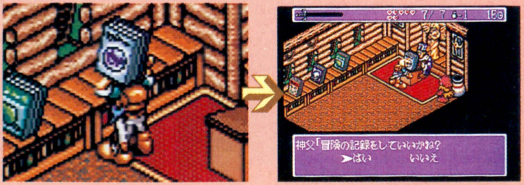


⬆ん？　ここはどこだ。どうやら大きな木の下のようだが……。じつは、〇〇を〇〇するとここが〇〇になるのだ（謎）。

### アイテム購入や記録などをするときには

ものを持ち上げられることは、前回の特報で紹介したとおり。アイテムを購入するときや、記録をするときにも、じつはこのアクションが役に立つのだ。カウンターなど指定された場所に品物を持っていくことで、アイテム類の選択ができるのだ。

➡このように欲しいものを持ち上げよう。




⬅そして指定の場所にもって行けばオーケー。

### もの陰に隠れた仕掛けを捜せ

このゲームのような画面構成だと高さも表現されるため、低いものを完全に裏側に隠してしまうこともある。このようなシステムの特性を利用したトラップなどがあるのだ。とても高くて行けないような場所にある宝箱も、もの陰に台が隠されている可能性があるぞ。また、人が隠れていたり、アイテムが隠されている、なんてことも……。



⬆こーんな高いとこにあったりする宝箱。ジャンプで乗れるような高さではない。ちょっと裏のほうで跳ねたり動き回ってみると……おっと、このあたりかな？

### 主要キャラクターだぞ



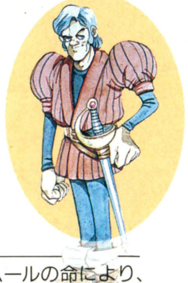
#### ライル

フォレスト・エルフのライルはトレジャーハンター。ノール王の財宝を目指してメルカトルへ。



#### フライデー

フライデーはサッキュバス（小悪魔）という種族。偶然であったライルとともに、メルカトル島へやってきた。魔法でライルを助ける。

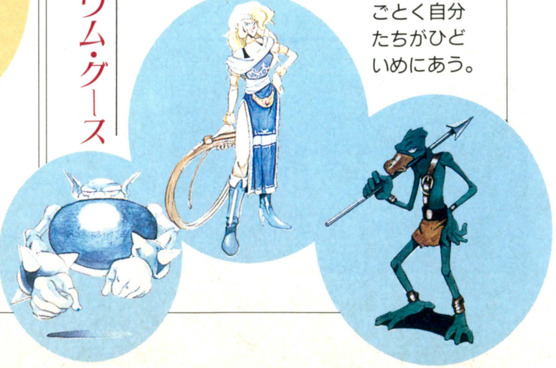


#### メルカトル公爵

皇帝ガムールの命により、派遣された貴族。島の中心地メルカトルの町に大きな城を構える。ミルの塔の魔道士を倒そうとしているが……。

#### カーラ・ズワム・グース

ノール王の財宝を探すライルを追い回す、おかしな3人組。彼らも財宝を狙っているらしく、ライルたちの行く先々で邪魔をする。しかし、どこか間が抜けているので、ことごとく自分たちがひどいめにあう。



  ※画面は開発中のものです。

# かなり見えてきたストーリーを紹介だ！

いままではシステムとか物語の設定とか、ゲームを始めるまえの部分を紹介したよね。「この先のストーリーを知りたい！」とか、「もっと画面写真見せろ！」とか期待している人もいるだろう。……てなわけで、その両方を満たすために、ストーリーに沿って画面写真をドドドドドーンと紹介していくぞ！　これでどんなゲームだか、頭のなかで考え巡らしてモンモンして欲しいと思うぞ。

主人公ライルがメルカトル島にきたのは、カーラ・ズワム・グースに追われていた小悪魔フライデーから、メルカトル島のどこかにノール王の財宝があると聞いたからだ。物語はライルとフライデーが、メルカトル島にたどり着いたところから始まる……。

## ライル、出足からくじける？

メルカトル島へたどり着いたライルとフライデーは、目の前にあった洞窟に入っていった……。しかし、いきなりトラップに引っかかり、原住民に助けられた情けないライルであった。頼りない主人公だなあ。




↑さっそうと洞窟のなかに足を踏み入れたのも束の間……。







➡出だしから遭難。しかも原住民に助けられる情けなさ。




⬅村長の家で介抱されるライル。冒険はこれから。

最初からついてないぜ

## マサンの村→グミの村→沼地の神殿

倒れていたライルを救ってくれた原住民はマサン族という。隣村に住むグミ族とケンカの真っ最中。そのさなかに助けられたライルは当然のごとく争いに巻き込まれていくのであった。このときに起こる事件では、さっそくふたつのダンジョンが登場する。どちらも手始めということで難しい内容のものではない。しかし、操作に慣れていないとライルは何回か倒されることになるだろう。とくに沼地の神殿では大がかりなトラップが多い。ある一定の条件をクリアーしないと先に進ませてくれなかったり、タイミングを合わせないと岩に当たったりと、しょっぱなから厳しいのだ。




⬅この老人から財宝についての情報を聞くのだ。



↑沼地の神殿のなかは複雑だぞ！　このような立体交差やトラップがいっぱいだ。




➡滝の下の洞窟から戻ると、思わぬ事件が！







➡神殿の最深部でグミ族がファラをいけにえにしようとしている！




⬅突如現われたモンスターを倒し、なんとかファラを救出。さあ、つぎなる地を目指そう。

## 岬の洞窟は盗賊団のアジトだった！

原住民たちのイベントをクリアーしたライルのつぎの目的地は、港町リュマ。ここでも着く早々事件に巻き込まれるのだ。町の先にある岬の洞窟に巣くう盗賊団を倒す羽目になるぞ。ここの洞窟はかなり細かい神経を使う難所だ。心してかかれ!!

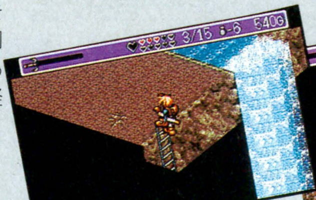
### 岬の洞窟は謎がいっぱい！

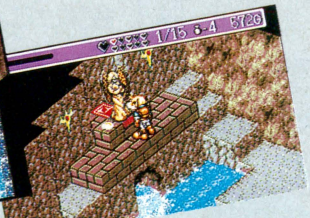



➡リュマの町にくると、町の人の噂は盗賊団のことばかりだ。




⬅ここからいかだで渡ると盗賊団のアジト、岬の洞窟なのだ。



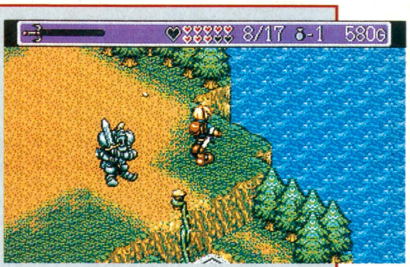


↑➡岬の洞窟のなかには川が流れていて、滝になっているところもある。その最上部にある女神像って？





↑⬇指先の技が成否を決めるトラップが下の２枚の写真である。落ちても痛いし、潰されても痛いの。



↑おっと、この鎧武者はボスなのかな？　しかも、いつの間にか表に出ているぞ。




↑洞窟のどこかにこの石版が隠されている。じつは財宝とふか～い関係が……。

# 島の拠点メルカトルの町をご案内しま〜す

メルカトル島の中心地、メルカトルの町についに到着。この町にたどり着いてからが、ストーリーの核心に触れる出来事がつぎつぎに起こってくるのだ。そして、この町はこれから出入りすることも何かと多くなるので、ここで町のマップとともに町内をご案内しようというわけだ。

メルカトルの町はものすごく広い。町の外にある港や、いくつもの中庭をあわせると、膨大なでかさになる。それだけの広さがあるため、この町に登場する人物も100人を越すというのだ！　さらに息抜きのできるゲームや、おもしろいイベントも起こるので、町を見物するだけでも楽しいぞ。

町の北側にはメルカトル公爵の住む巨大なメルカトル城もある。いろいろな謎もあり、とにかく巨大な町なのだ。




⬅メルカトルの町に入るには、リュマの事件を攻略しなきゃダメ。




⬆町に入るのに金銭を要求してくる門番。この要求に答えるかどうかは君しだいだが……。

## はて、井戸の中身はなんじゃろな？




不可思議な井戸。まわりに柵もないし、落ちたらどうするんだろうか？ しかしこの井戸、いかにも落ちてくださいっていってるように見えるのは気のせいだろうか？　落ちてみる価値はあるかも……。




## 酒場は人生の交差点(しぶいな〜)

ここは酒場だ。町の人がいい気になって酔っぱらっている。この酔っぱらいのなかに、大陸まで名の知れた作曲家のチェロスがいるのだ。このあいだまでとあるお姫さまに作曲の勉強を教えていた彼だが、ここしばらく元気がなかったという。チェロスに話しかけ、悩みごとを聞いてあげるといいだろう。彼とはあとで意外なところで出会えるぞ。




⬆2階には酔っぱらって暴れている人がいるらしい……。




➡かの有名な作曲家、チェロスがベロンベロンに。困っているようだが？

## 町のはずれは港です




港は船がやってくると、にわかに盛り上がる。このときにはいろいろな品物が陸揚げされ、島にはないようなアイテムも手に入るのだ。

## 金賭けて、敗者か勝者か自分の腕にかかっているぜ

このふたつの家では金儲けができるのだ。うまくいけば一気に大金が手に入るので、高い武器も簡単に買えるようになるぞ。ひとつは武闘家が変身したモンスターと戦う格闘バクチ。もうひとつは回る板の上に岩を投げて乗せ、乗せる板によって配当金を払う、タイミングバクチだ。




⬅とても強い武道の師範らしい。変身したモンスターに勝てばいいのだが……。




⬆3段階の速さで回転する板の上に、うまく岩を投げて乗せると金がもらえる。




➡こっちは攻撃力激減、向こうはスケルトン。卑怯者ぉ。

## 衛兵に細工したいが乗ってこず、どうする？

ここはメルカトル城の正面入り口。ここからは正式に招待された客しか出入りできない。いきなり入ろうとしても、冷たく追い返されるだけだ。城のなかに入るには、けっこうめんどくさいイベントをこなさなければ入れないぞ。城のなかに内通者がいれば、簡単には入れるんだろうけどね。ちょうど公爵が強い戦士を探しているという噂だが……。



⬆城のなかに入ろうとしても冷たく追い返される。町のなかでチャンスをうかがおう。

## 子供はだめよ、ココは大人になってから

おっと、いきなり妖しい雰囲気のこのお店。ピンクパレスという名の、あまりにもいかがわしすぎる秘密の館。なんでも女子供入店厳禁という。ライルも門前払いされてしまうのだ。どうしてもこのお店に入りたい人は、大人になってから入ろう。……それまで待てないという人は星に願いを込めてみよう。きっと神様は純真な探求心を持つ君を導いてくれることだろう。邪心を持ってはダメ……だぞ。



⬆ここは大人たちの秘密の花園。子供は入れないから帰んなさい。



⬆大人なら入っていいのか？　大人を連れてきて実験してみました。被験者は見たことあるの。



⬆上にはいけない。おねえさまがたが優しく、やさしく断わってくれるの。



⬆あ、ライルが入ってる。このマセガキは、どうやってこんなとこまで入った？



⬆ひとり堀にたたずむ少女。お兄さんが遊んであげる。






## 城の中庭をブラリ

中庭は城のまわりを囲んで存在する。城の東西の中庭には勝手口があるが、扉は堅く閉じられている。この扉が開けば、城内に入るチャンスもあるのだが……。とりあえず何度かいったりきたりしてみるとヨロシイと思われる。

## 困ったときのババ頼み

占い師のおばばが住む家がここ。よく願い事を叶えてくれることで有名らしい。仕事の最中に話しかけると「うるさいっ仕事の邪魔をするな！」と怒られてしまう。しかし、どうしても困ったときはここに寄るべし。どんな願いも叶えてくれるぞ。悪用はほどほどにね。



⬆占いは集中力のいる仕事。邪魔すると見事に恐られる。よ、仕事人！



⬆暇だと、ちゃんと話しかけてくるが、ん？　ちょっと何いってんだよ……。

## 正義か悪か？ モンスター輸入業

ここにはなぜか檻に閉じ込められたモンスターがたくさんいる。このモンスターたちは大陸に送られ、売られていくという。モンスターを売るとはひどい奴らがいるもんだ。おや、檻のなかに泣いている者が……？



⬆けっこうひどい店主。モンスターじゃない人もいるかもしれないのに。

# まだまだみどころいっぱいなのだっ!

ストーリーをおってのご紹介はこのへんにして、ここでは、『ランドストーカー』のそのほかのみどころをバッチリ紹介しちゃうのだ。

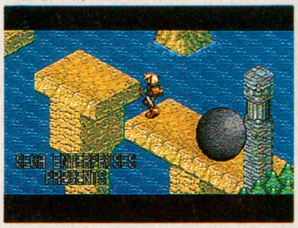
まずは、オープニングシーン。右の写真をみてもわかるとおり、イカス仕上がりなのだ。

つづいては、物語の先のシーンをちょっとだけ公開。地下墓地では複雑な謎解きにチャレンジしなくちゃならないぞ。頭を上手に働かせるのだ。そのあとは、ミルの塔というダンジョンが、君の行く手を阻む。この先も息を抜けない展開の『ランドストーカー』なのだ。今後の続報をお楽しみにね!!

## オープニングをドーンと公開だ!!

ここでは、オープニングシーンを紹介するぞ。主人公のライルが、ノール王の財宝の秘密を握っている小悪魔フライデーを助け、いっしょに財宝を捜しに行くといった内容なのだ。

⬇鉄球に追われる主人公のライル。宝さがしのためなら、どんなに危険なことでもへっちゃらというイカした性格の持ち主なのだ。







⬆ジプタの像を手に入れて満足しているライル。映画を意識したシネスコの画面がいかにもって感じだよね。




⬅財宝目当てでフライデーを助ける心優しい(?)ライル。



⬅道具屋が、ジプタの像を買いに来た。どうでもいいけど歩くの遅いぞ。

鳥で目的地までゴー!




⬆巨大な鳥に乗って、ノール王の財宝があるという島を目指すふたり。

## 地下墓地に眠る結界を破る鍵

ミルの塔を攻略するまえに、塔の入り口に張ってある結界を破るアイテムを、手に入れなければいけない。しかし、そのアイテムは難解な謎解きをしなければ進めない地下墓地にある。ある一定のパターンで、敵を倒したり、何かしらの行動をしなければいけないのだ。




➡この地下墓地にミルの塔の結界を破る鍵が。




⬆地下墓地だから部屋がたくさんあるが、これらの部屋には封印を解くアイテムはない。かわりに謎の石版がある。



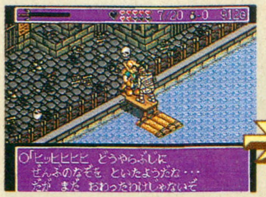

➡この石版に、侵入者への問いかけがある。この謎が解けると……。




⬆このように燭台の火が消える仕組みになっている。間違いならもう一度。

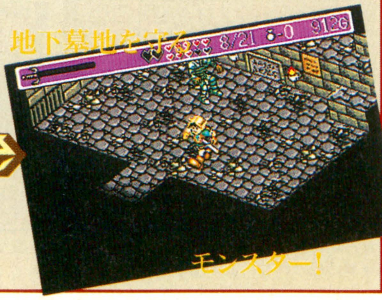


⬅地下墓地の管理人が現われた! 地下墓地の秘密を教えてくれるぞ。




⬆なんとかすべての謎を解いても、まだまだ終わったわけじゃないのだ。水路の先に強敵がいる!

地下墓地を守る



モンスター!

## ミルの塔の魔道士の正体は?

いよいよミルの塔だ。ここはアクション性、パズル性がよりいっそう強くなって、かなり難しいダンジョンになっている。ワープゾーンもたくさんあって、攻略には時間がかかりそう。しかも謎のダークエルフが登場して、魔道士の謎は深まるばかり。大がかりな仕掛けが多く、見た目には派手だよね。この塔をクリアすると、意外な展開が待ち受けているのだが?

封印が解けた!





危険な罠の連続!








➡このダークエルフはいったい何者だろうか? 彼を追って先に進んでみよう。




⬆ミルの塔の魔道士発場! ヤツがメルカトルの町の人々を苦しめているというのだが!?

# 期待して続報を待て!

ASCII

# ダービースタリオン 全国版

最新刊

## 公式ガイドブック

9月30日発売!

ファミコン通信編集部責任編集　定価750円

大人気『ダービースタリオン全国版』の公式ガイドブックが登場！ 種牡馬や繁殖牝馬のデータがバッチリ掲載されているほか、調教風景やレース中など、サラブレッドの美しい姿をとらえた写真も満載。『ダビスタ』ファン、そして競馬ファン必携の書だ！






# 達人の戦略を君に!

アスキームック

### 好評発売中!

**スピンディジーワールド 公式ガイドブック**
ファミコン通信編集部責任編集　定価780円

**プリンス・オブ・ペルシャ 公式ガイドブック**
ファミコン通信編集部責任編集　定価650円

**シャイニングフォース 攻略の手引き**
ファミコン通信編集部責任編集　定価750円




最新刊

# 大戦略エキスパート

## 公式ガイドブック

9月30日発売!

ファミコン通信編集部責任編集　定価780円

スーパーファミコンに初見参した『大戦略』。そしてここに、エキスパートを目指す、すべてのプレーヤーのためのガイドブックが登場！ 大戦略のエキスパート（達人）が選りすぐった110の作戦を君に送る！

※表示定価は税込みです。　※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー

# エキスパート





これこそ、
戦略シミュレーションソフトの最高峰。
エキサイティングなゲームがいま、
ここに誕生！

## 152の兵器による激しいバトル！ 戦闘アニメーションが、さらなる興奮を呼ぶ。

スーパーファミコンソフト「大戦略エキスパート」に登場する兵器の総数は152。最新ジェット戦闘機、戦車、大型空母をはじめ、迎撃ミサイル、攻撃ヘリコプターなど多数用意。各ユニットのパラメーターもリアルに再現するなど、エキサイティングな魅力がいっぱい！そのうえ、戦闘画面は斬新で迫力のある「クォータービューバトル」を採用。臨場感を高めた効果音と戦闘アニメーションで、興奮度はまさに120%だ。

## まずは、キャンペーンモードの 8ステージを連続制覇せよ！

すぐれた戦略家は、陸・海・空の部隊の戦力と特長をつかまなければならない。戦車の配備、歩兵部隊による都市の占拠、補給部隊の移動など、ひとつひとつの動きこそ敵の部隊を撃破する重要なポイントだ。まずはキャンペーンモードをセレクトして、8ステージ連続制覇にチャレンジ！見事に突破できたら、8つのシナリオモードへステップアップしよう。

## 最大4人まで参加可能。 勝利のカギは、共同戦線にあり！

シナリオモードでは、12ヵ国から生産国をセレクトできる。兵器の生産は国別にわかれているので、自分の戦略を生かせる生産国をチョイスして、戦況を有利な展開にするのも作戦のひとつ。さらに、同盟国との共同作戦が勝利への早道だ。最大4人まで参加できるので、激しい戦闘がいっそうエスカレートすることは間違いない。それでは、キミの勝利を祈る。

発売記念 抽選で1,400名に!! プレゼント!!

どしどしご応募ください

シミュレーションゲーム

### 大戦略エキスパート・攻略ビデオ

シミュレーション初心者やスーパーファミコンソフト「大戦略エキスパート」を初めてプレイする人にも実にわかりやすい解説で、操作方法からゲームの魅力まで、このビデオでバッチリわかる。また、攻略㊙テクニックまで紹介しているから、大戦略の上級プレイヤーも必見だ。さらにこのビデオには、日本初のプレゼント付きビデオアドベンチャーゲームが入っているんだ。（どんなゲームかは、もらってからのお楽しみ！）さあ、このビデオを見て君もシミュレーションゲーム「大戦略」のエキスパートプレイヤーになろう。

〈応募方法〉
官製ハガキに、住所、氏名、年齢、職業または学年、電話番号、いま読んでいる雑誌名を明記のうえ、スーパーファミコンソフト「大戦略エキスパート攻略ビデオ希望」と書いてお送りください。

〈あて先〉〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー PSD販促室 スーパーファミコンソフト「大戦略エキスパート攻略ビデオ」係

〈締切〉1992年10月15日㈭当日消印有効

〈抽選発表〉9月10日より毎週1回（200名）、合計7回（1,400名）の抽選を行い、当選分は各週単位で発送いたします。なお当選は発送をもって発表にかえさせていただきます。

※抽選にもれたハガキは、翌週の抽選に繰り越しされます。

戦略シミュレーションゲームの決定版!!

# 大戦略エキスパート

●スーパーファミコンソフト
標準小売価格 9,800円（税別）

**9月25日発売！**




「大戦略エキスパート」のミュージックCDも㈱アポロンより10月5日発売。
大迫力のサウンドで広がる「大戦略エキスパート」の世界にご期待下さい。



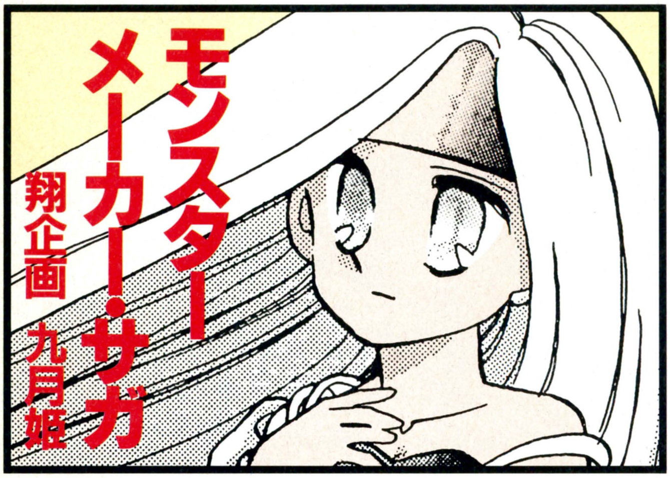
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル **株式会社アスキー**

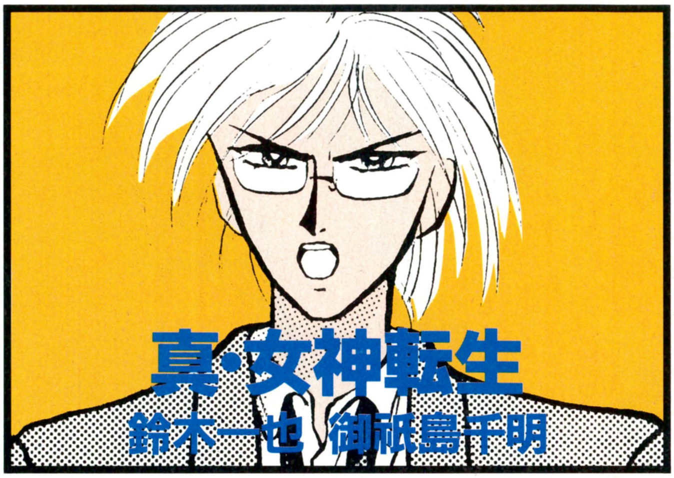
月刊

# アスキーコミック

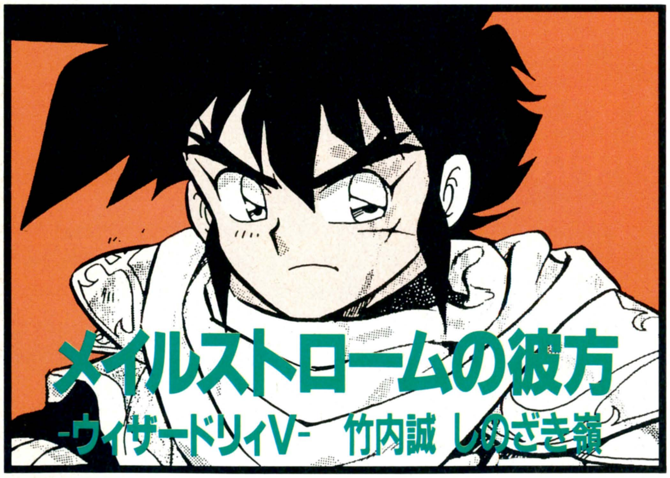
## 11月号

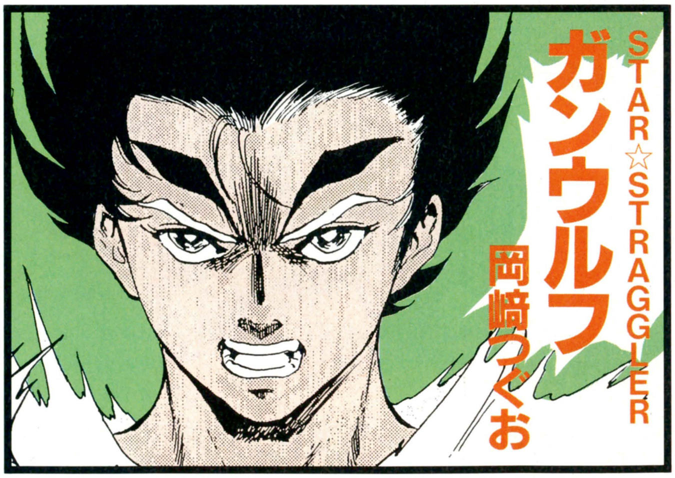
10月19日(月)発売
[毎月19日発売]
定価500円(税込)




## 《夢と冒険いっぱいのパワフル連載陣!!》




| | |
|---|---|
| 空間凶機デバステイター | 吉田俊 やぎむら亜樹 |
| DAIHONYA | 田北鑑生 とり・みき |
| 遥かなる異郷 ガーディアン | 市川みなみ |
| キャプテン・ハーレイ | みんだ☆なお 豊島ゆーさく |
| スーパーアレスタ | 久保宗雄 岡崎沙実 |
| ディファレント・レルム-夢幻の探索- | 北川直 藤村文彦 |
| HINAKO!!! | 山本貴嗣 |
| ソルティーパコ | サトウ・ユウ |

**特別読み切り32P!!** 『魔界の国のシンデレラ』岡田敦志
『BREAK-AGE(2007)』馬頭ちーめい

# クイズ！のーてん脳天逆おとし
## ストリートファイターII
ROUND 59

タイトルまわりをガラッと衣替えしてみたのだ。気分一新ていうヤツ。どんなもんでしょ。

**問題** いっけん、デタラメな文字が並んでいるようだけど、右のパネルのなかに『スト II』でおなじみのキャラや技の名前が隠されているのだ。言葉の並びかたはタテ、ヨコ、ナナメだ。同じ文字が複数のワードに含まれていることもあるぞ。全18の言葉を探し、塗りつぶしていこう。残った文字を組み合わせてできる言葉は、さてなにかな？



先週の答え……③

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カ | ソ | チ | ン | パ | ン | ー | タ |
| ヨ | ン | ニ | ケ | ジ | レ | チ | ム |
| フ | ソ | ラ | ツ | ゴ | ウ | ユ | リ |
| エ | イ | フ | ブ | ク | ホ | ン | ダ |
| ギ | バ | ル | ロ | グ | ブ | リ | ル |
| ン | ヨ | ガ | ス | ル | ー | ー | シ |
| ザ | イ | ラ | イ | マ | ベ | ミ | ム |
| ガ | サ | ガ | ツ | ト | ガ | イ | ジ |

### 応募のきまり
18の言葉は、見つかったかな？なかにはファイターたち以外の名前も隠されているけれど、ケンとブランカのエンディングがヒントになるはず。さて、残った文字でできる言葉がわかった人は正解をはがきに書いて、10月9日号クイズ！ 脳天逆落とし係まで送ろう。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに。締切は10月1日、消印有効。

### 賞品について
正解した人のなかから、抽選で10名に5000円分の全国共通おもちゃ券をプレゼントしちゃうぞ。おもちゃだってゲームだって、なんでも好きなものを買ってくれ。それには、まず正解をはがきに書いて送ること。当選者は11月27日号で発表するぞ。

**クイズ！脳天逆落とし 8月7日号当選者**

●福島県 大倉知幸
●愛知県 野澤武寛
●東京都 北山 翔
●青森県 松田春雄
●愛知県 石黒 愛
●山形県 杉山幸子
●北海道 浜口 司
●福岡県 増田幹子
●大阪府 燕 洋子
●神奈川県 中村和洋

# INFORMATION
インフォメーション

## カードゲームでデザイナー気分



➡締切は10月1日ね。消印は有効。さあ応募しよう。

光栄から好評発売中のカードゲーム、『ゲームデザイナーの野望』を5名に。3人から6人で遊べるから、昼休みなどに楽しむのにピッタリだね。希望者は、はがきに住所、氏名、年齢、職業を明記の上、週刊ファミコン通信編集部野望！ 野望！ 野望！ 係まで。

## 『サンダーバード』イラストカード

人気のサンダーバード1号から3号、それにスティングレイ号、スーパーカーなど美しいメカのイラスト7枚セットを5名に。希望者ははがきで編集部1980年人類はすでに……係まで。締切は10月1日、消印有効だ。



⬆六本木WAVE、青山ブックセンター、西武リブロなどでも販売するとのことだ。

## 水筒を持ってハイキングかな

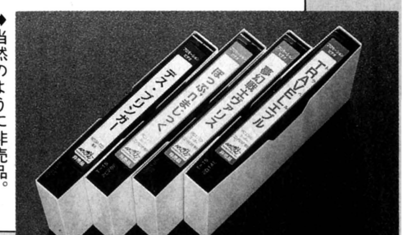
マイクロワールドのソフト、『ベイビージョー』のイラストのついた水筒を20名に。キャップの色はイエロー、胴体の色はライトパープルだ。430ミリリットルの容量があるから、缶ジュースなら1本はまるまる入れられるぞ。希望者ははがきに住所、氏名、年齢、職業を記入して、編集部黄色いサクランボ係まで応募してね。締切は10月1日。消印有効はいつものとおりだ。



⬅ちょっとしたおでかけに、ハイ、どうぞ。運動会でもいいかもね。

## ビデオでプロモーション

RIOTソフトのプロモーションビデオ4種類を、それぞれ3名に。タイトルは写真の通り。どれが当たるかは賞品が到着してのお楽しみだ。希望者ははがきに住所、氏名、年齢、職業を記入して編集部ミスタースズキ係まで。なお、このコーナーの感想など記るしてあるとさらによし。頼んだ。



➡当然のように非売品。締切は10月1日なのだ。

# PRESENTS

**10月9日号の当選者は10月30日号(10月16日発売)で発表!!**

# 読者プレゼント

## ゲームソフト

### 1 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!



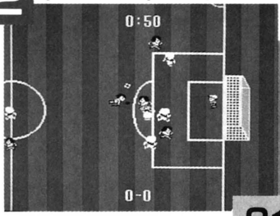

3名

スクウェア　スーパーファミコン

毎度おなじみの『半熟英雄』がスーパーファミコンでも大暴れ。ご存じ召喚魔法もデーハーのビッキビキになってすんごーい。

### 2 トップストライカー

アニメ原作のサッカーゲーム。キャプテンになって挑戦だ!

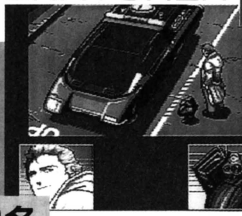



3名

ナムコ　ファミコン

### 3 SNATCHER

パソコンゲームの名作アドベンチャーがCD-ROMで登場。



3名

コナミ　PCエンジン

### 4 TIME GAL-タイムギャル-

むかし懐かしレーザーディスクのゲームの移植なのだ。

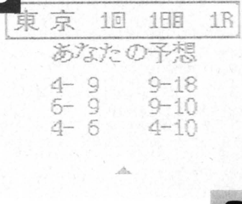



3名

ウルフ・チーム　メガドライブ

### 5 馬番倶楽部

最近はやりの競馬ゲームがゲームボーイに。予想しまくれ。




3名

ヘクト　ゲームボーイ

## テレホンカード

### 6 細川ふみえ

山崎真由美、藤崎仁美とLADY'Sというグループを組んだふみえちゃん。ソロデビューも決まって絶好調!

ホワイト加刷




3名

### 7 西村知美

最近は、女優としての活躍がめざましい知美ちゃんだ。




1名

ホワイト加刷

### 10 ストリートファイターIIダッシュ



2名

スーパーファミコン版への移植が期待されている『ストIIダッシュ』の、春麗が同キャラ対戦している場面がプリントされた、かっこいいデザインのテレカなのだ!

ホワイト加刷

### 8 必殺道場破り




'89年に発売された、シグマ商事の第1弾ソフトだ!

3名

ホワイト加刷

### 9 ジャビット

今年から巨人軍のマスコットになったジャビット。一般公募で選ばれたうさぎがモチーフのマークだ。

ホワイト加刷

3名




**締切 10月2日 必着**

### 応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券　もっと深く もっと来て　10月9日号

### 9/18号の当選者発表

#### ゲームソフト

●スーパーマリオカート
大阪府　当　良樹
愛知県　浜井貴嗣
徳島県　大石春彦

●ベストプレープロ野球スペシャル
千葉県　根本秀夫
広島県　新畑勝也
秋田県　加川俊栄

●YAWARA!
香川県　高尾明宏
三重県　西山進也
愛知県　相川光敏

●提督の決断
福岡県　松本慎哉
埼玉県　渋谷一行
佐賀県　南川　渡

●三國志・ゲームボーイ版
福島県　河野英二
秋田県　山田浩之
大阪府　結城賢治

#### テレホンカード

●新島弥生
北海道　橋本昌宏
北海道　上野裕爾
山形県　松田陽子

●田中美奈子
大阪府　梅村一城

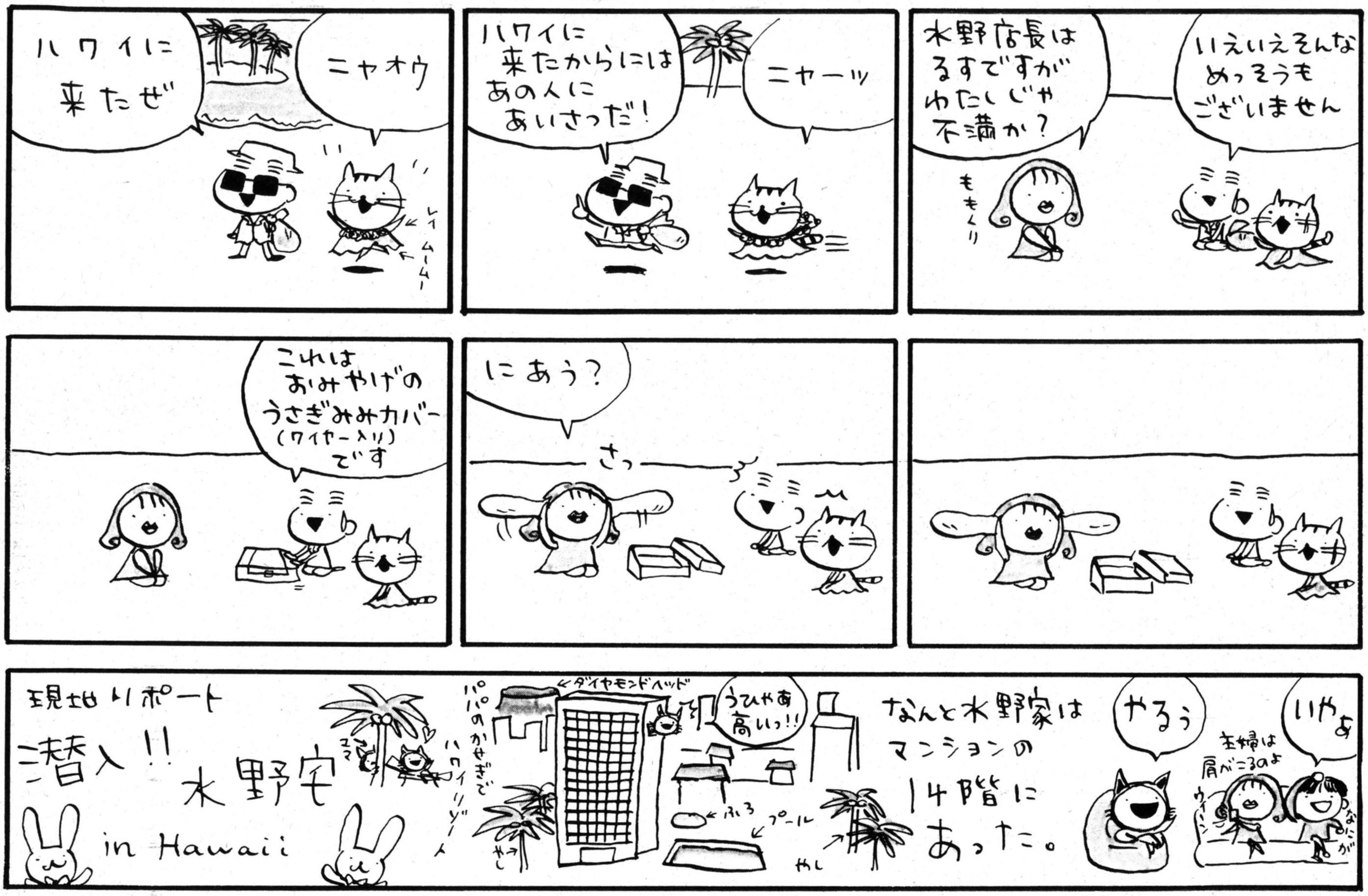
●牧瀬里穂
秋田県　藤原武道

●風の大陸
愛媛県　脇坂由美
三重県　荻田直也
東京都　中西真人

●ムサシの冒険
埼玉県　高橋太志
広島県　柳川祐子
秋田県　渡辺智英

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

# ドラネコシアター　餅月あんこ




## これがゲーム文化ってもんです!?

「うちの子はゲームしてるときだけは元気なんですよ」と、よくお母さんたちから相談を受けます。そこまでは同じでも、その続きはまさに〝人生いろいろ〟。「ゲームするのをやめさせられないでしょうか」と言う人もいれば、「ゲームってありがたいものですよね」と言う人もいます。私はどう言うお母さんにも、「潜在的なエネルギーがそんなにあるってことは、大丈夫ってことです」と、いつも同じ答えをすることにしています。もっと説明がほしいと言うインテリなお母さんには、「ゲームで象徴化を学ぶ」だとか「モニターのなかに退行することで回復が早まる」とか、いくらでもそれらしいセリフを用意していますけど（商売だからね）。




こんなふうに、ゲームをいろいろなポイントから語ることができる、つまりゲーム文化ってものがデーンとあるのは、日本というこのお国ならでは、なんじゃないかな。ファミ通を見てても、直接はゲームと関係がない超有名マンガ家とか作家とかいろんな人が登場するでしょ。ところが文化の本家本元、フランスのゲーム雑誌をパラパラ見ると、あっさりしてるんだ、これが。ひたすら新着ゲームの講評や新製品ニュースばかりで、ゲーム業界以外の人がおバカなコラムを書く（私のことよ）なんてことは、まずないみたい。ゲームは、あくまでお子様用のゲームでしかない、わけですね。

でも、「ああ、日本はゲーム天国でいいねえ」なんて言ってばかりなのもシャクだな。フランスにも良いゲームがあるんだ、ってことも言わなくちゃね。たとえば『バルゴン・アタック』という、メガネをかけた少年がうす暗いパリの街をかけずり回るアクションゲームがあったんだけど、石畳の歩道や街角の彫刻、遠くに見える凱旋門のグラフィックなどがなかなか不気味で、けっこうおもしろそうでした。ま、世界は兄弟の精神で、ゲームを盛り立てていきたいですな！

登録　商標



香山クリニック

尻に目薬
目に座薬

ファミ通薬品株式会社

かやまりか：メガドライブの『タイナブラザーズ』の制作にも加わっていた、とってもセンスの良い精神科医。

# 中古専門（中古だから安い！）

# 全国通信販売

## きみの電話まっているよ！！

### まずお電話してね！

●ほしいソフト名、住所、電話番号をおしえてくれたら、翌日発送します。商品代は商品と引換えにお願い致します。

**下に載っていないソフトの値段は電話できいて下さい。**

**早い**（翌々日にはおてもとに）
**安心**（商品が届いた時点でお支払い）

コレクトサービス使用。運賃手数料何本たのんでも1,000円
●商品は代金と引換え
●キャンセル、返品、交換はできません。（不良品は可）
●品切れの場合ご容赦下さい。

### スーパーファミコン

| ソフト | 価格 |
|---|---|
| アースライト | 6,400円 |
| R.P.M.Racing | 3,900円 |
| アクトレイザー | 1,100円 |
| 悪魔城ドラキュラ | 2,900円 |
| ASTRAL BOUT（アストラルバウト） | 5,900円 |
| イース3 ワンダラーズフロムイース | 2,100円 |
| 伊忍道・打倒信長 | 3,900円 |
| ウルティマ6 偽りの予言者 | 3,900円 |
| ウルティメイトフットボール | 5,500円 |
| ウルトラベースボール 日本野球機構公認実名版 | 4,900円 |
| ウルトラマン | 4,300円 |
| エアーマネジメント・大空に賭ける | 6,700円 |
| エキゾースト・ヒート | 3,900円 |
| S・T・G | 3,500円 |
| SDガンダム外伝ナイトガンダム物語 大なる遺産 | 4,300円 |
| SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦 | 3,900円 |
| F-ZERO（エフゼロ） | 3,300円 |
| F1 GRAND PRIX | 4,900円 |
| エリア88 | 3,500円 |
| オセロワールド | 4,900円 |
| 弟切草（おとぎりそう） | 6,900円 |
| カードマスター リムサリアの封印 | 3,600円 |
| ガデュリン | 3,000円 |
| がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻 | 4,900円 |
| キャプテン翼3 皇帝の挑戦 | 5,900円 |
| キャメルトライ | 4,900円 |
| 機甲警察メタルジャック | 5,400円 |
| 機動戦士ガンダム F91 フォーミュラー戦記0122 | 2,500円 |
| キング・オブ・モンスターズ | 5,400円 |
| キン肉マン DIRTY CHARENNGER | 5,900円 |
| ぎゅわんぶらぁ自己中心派麻雀皇位戦 | 6,400円 |
| グラディウス3 | 3,100円 |
| 拳闘王 ワールドチャンピオン | 4,100円 |
| 甲子園2 | 5,900円 |
| 甲竜伝説ヴィルガスト 消えた少女 | 6,700円 |
| 魂斗羅スピリッツ | 4,300円 |
| 豪槍神雷伝説 MUSYA | 4,400円 |
| サイバリオン | 3,100円 |
| 3×3EYES（サザンアイズ）聖魔降臨伝 | 6,400円 |
| サンダースピリッツ | 3,300円 |
| サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 5,400円 |
| 斬2スピリッツ | 7,800円 |
| 初代熱血硬派くにおくん | 6,400円 |
| 初段 森田将棋 | 6,200円 |
| CBキャラウォーズ 失われたギャーグ | 5,400円 |
| シムアース | 3,100円 |
| シムシティー | 3,900円 |
| 新世紀GPXサイバーフォーミュラ | 4,900円 |
| Jerry Boy（ジェリーボーイ） | 5,000円 |
| ジャンボ尾崎のホールインワン | 3,900円 |
| JOE＆MAC 戦え原始人 | 3,500円 |
| スーパーF1サーカス | 5,900円 |
| スーパーR-TYPE | 2,500円 |
| スーパーアレスタ | 5,100円 |
| SUPER E.D.F（スーパー イー・ディー・エフ） | 3,100円 |
| スーパーウルトラベースボール | 3,900円 |
| スーパーヴァリス 赤き月の乙女 | 2,500円 |
| スーパーオフロード | 4,100円 |
| スーパーカップサッカー | 4,100円 |
| スーパー三國志2 | 7,100円 |
| スーパー三國志2 CD付 | 7,300円 |
| スーパー上海 ドラゴンズアイ | 5,600円 |
| スーパー将棋 | 6,700円 |
| スーパースタジアム | 3,300円 |
| スーパー大航海時代 | 8,800円 |
| スーパーダンクショット | 6,200円 |
| スーパーチャイニーズワールド | 3,800円 |
| スーパーテニス ワールドサーキット | 6,200円 |
| スーパー信長の野望・武将風雲録 | 6,500円 |
| スーパーパーティーラッシュ | 3,900円 |
| SUPER PANG（スーパーパン） | 4,900円 |
| スーパーファイヤープロレスリング | 4,700円 |
| スーパーファミスタ | 5,400円 |
| スーパーフォーメーションサッカー | 4,100円 |
| スーパープロフェッショナルベースボール2 | 5,200円 |
| スーパープロフェッショナルベースボール | 3,300円 |
| スーパーボウリング | 5,400円 |
| スーパー麻雀 | 5,900円 |
| スーパー麻雀大会 | 7,200円 |
| スーパーマリオワールド | 5,400円 |
| スーパー桃太郎電鉄2 | 6,400円 |
| スーパーワギャンランド | 4,100円 |
| 鈴木亜久里のF1スーパードライビング | 5,900円 |
| ストリートファイター2 | 8,000円 |
| スピンディジーワールド | 6,200円 |
| スマッシュT.V | 3,300円 |
| ゼルダの伝説・神々のトライフォース | 3,900円 |
| ソウルブレイダー | 2,300円 |
| ソニックブラストマン | 5,400円 |
| T.M.N.Tタートルズインタイム | 5,400円 |
| 高橋名人の大冒険島 | 3,900円 |
| ダイナウォーズ | 5,900円 |
| WWFスーパーレッスルマニア | 3,900円 |
| ダライアスツイン | 2,300円 |
| ダンジョンマスター | 3,900円 |
| 超攻合神サーディオン | 2,500円 |
| 超魔界村 | 3,300円 |
| ちびまる子ちゃん はりきり365日の巻 | 4,900円 |
| 提督の決断 | 9,800円 |
| ディメンジョンフォース | 3,500円 |
| トップレーサー | 3,900円 |
| ドラッケン | 2,300円 |
| ドラゴンスレイヤー英雄伝説 | 4,300円 |
| ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説 | 3,900円 |
| ハットトリックヒーロー | 4,300円 |
| ハイパーゾーン | 3,500円 |
| 白熱プロ野球ガンバリーグ | 3,900円 |
| 遥かなるオーガスタ | 5,900円 |
| 反省ザルジローくんの大冒険 | 4,900円 |
| バトルグランプリ | 4,300円 |
| バトルコマンダー | 3,100円 |
| バトルドッジボール | 4,900円 |
| バトルブレイズ | 4,700円 |
| パイプドリーム | 5,400円 |
| パイロットウイングス | 3,600円 |
| パチンコウォーズ | 7,200円 |
| パロディウスだ！ | 5,900円 |
| 飛龍の拳S ゴールデンファイター | 6,400円 |
| BIG RUN（ビッグラン） | 3,100円 |
| PGA ツアーゴルフ | 5,100円 |
| ファイナルファイト | 3,300円 |
| ファイナルファイトガイ | 4,900円 |
| ファイナルファンタジー4 イージータイプ | 5,400円 |
| ファイナルファンタジー4 | 4,900円 |
| ファランクス | 5,400円 |
| HOOK（フック） | 4,900円 |
| プレイゾン | 4,900円 |
| プリンス・オブ・ペルシャ | 5,400円 |
| プロサッカー | 3,300円 |
| プロフットボール | 4,100円 |
| ヘラクレスの栄光3 神々の沈黙 | 4,900円 |
| ペブルビーチの波濤 | 4,400円 |
| ホームアローン | 5,400円 |
| 北斗の拳5 天魔流星伝 哀・絶章 | 5,900円 |
| 炎の闘球児ドッジ弾平 | 6,200円 |
| ボンバザル | 3,500円 |
| ポピュラス | 1,500円 |
| 摩訶摩訶 | 4,700円 |
| マジックソード | 3,500円 |
| まじかる★タルるートくん MAGIC ADVENTURE | 4,400円 |
| ゆうゆのクイズでGo！Go！ | 5,900円 |
| 横山光輝 三国志 | 8,000円 |
| ラッシングビート | 3,900円 |
| 雷電伝説 | 4,700円 |
| ライト・ファンタジー | 5,400円 |
| ラグーン | 3,900円 |
| ラストファイターツイン | 4,900円 |
| らんま1/2町内激闘編 | 4,400円 |
| レミングス | 3,000円 |
| ロケッティア | 2,500円 |
| ロマンシング サ・ガ | 4,100円 |

### ファミコン

| ソフト | 価格 |
|---|---|
| アイスクライマー | 1,800円 |
| いけいけ熱血ホッケー部 すべってころんで大乱闘 | 2,800円 |
| ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃！ウルトラ兄弟 | 2,400円 |
| SDガンダムガチャポン戦士2 カプセル戦記 | 1,700円 |
| SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記 | 1,600円 |
| SDガンダムガチャポン戦士4 ニュータイプストーリー | 2,900円 |
| SDガンダム外伝ナイトガンダム物語2 光の騎士 | 2,900円 |
| F1レース | 900円 |
| がんばれゴエモンからくり道中 | 1,800円 |
| キャプテン翼2 スーパーストライカー | 2,000円 |
| 究極ハリキリスタジアム平成元年版 | 900円 |
| くにお君の時代劇だよ 全員集合！ | 2,500円 |
| ゴルフ | 1,600円 |
| 三国志（光栄） | 2,400円 |
| 三国志2 | 5,600円 |
| スーパーマリオブラザーズ | 1,600円 |
| スーパーマリオブラザーズ3 | 3,700円 |
| スーパー桃太郎電鉄 | 3,500円 |
| 高橋名人の冒険島2 | 3,900円 |
| ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ！大運動会 | 3,700円 |
| ツインビー | 1,600円 |
| テトリス | 2,900円 |
| テトリス2 +Bombliss | 4,100円 |
| テニス | 1,300円 |
| 天地を喰らう2 ～諸葛孔明伝～ | 2,000円 |
| ドクターマリオ | 2,900円 |
| ドラえもん | 1,200円 |
| ドラゴンクエスト | 2,000円 |
| ドラゴンクエスト2 悪霊の神々 | 900円 |
| ドラゴンクエスト3 そして伝説へ… | 1,600円 |
| ドラゴンクエスト4 導かれし者たち | 2,000円 |
| ドラゴンボール 神龍の謎 | 900円 |
| ドラゴンボール2 大魔王復活 | 1,200円 |
| ドラゴンボール3 悟空伝 | 900円 |
| ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人 | 1,200円 |
| ドラゴンボールZ2 激神フリーザ！！ | 2,400円 |
| 熱血高校ドッジボール部 | 4,100円 |
| パチオくん2 | 4,200円 |
| 飛龍の拳3 5人の龍戦士 | 1,600円 |
| びっくり熱血新記録 はるかなる金メダル | 4,200円 |
| ファイアーエンブレム外伝 | 3,200円 |
| ファイナルファンタジー | 2,900円 |
| ファイナルファンタジー2 | 2,900円 |
| ファイナルファンタジー3 | 2,000円 |
| ファミコンジャンプ2 最強の七人 | 2,000円 |
| ファミスタ'89開幕版！！ | 900円 |
| ファミスタ'90 | 1,200円 |
| ファミスタ'91 | 1,600円 |
| ファミリージョッキー | 2,400円 |
| ファミリーテニス | 2,500円 |
| ボンバーマン2 | 3,900円 |
| 麻雀 | 1,900円 |
| 摩陀羅（マダラ） | 1,700円 |
| マリオオープンゴルフ | 3,900円 |
| マリオブラザーズ | 1,600円 |
| ミッキーマウス不思議の国の大冒険 | 1,700円 |
| ヨッシーのたまご | 3,400円 |
| 4人打ち麻雀 | 2,900円 |
| ロックマン2 | 2,900円 |
| ロックマン4 新たなる野望 | 4,000円 |

### PCエンジン

| ソフト | 価格 |
|---|---|
| イース3 ワンダラーズフロムイース（CD-ROM） | 1,100円 |
| F1サーカス'91 | 1,900円 |
| スーパースターソルジャー | 1,000円 |
| スーパー桃太郎電鉄2 | 3,900円 |
| ゼロヨンチャンプ | 4,000円 |
| 天外魔境2 まんじ丸（S-ROM） | 2,900円 |
| ファイティングストリート（CD-ROM） | 4,700円 |
| らんま1/2 とらわれの花嫁（CD-ROM） | 2,100円 |
| ワルキューレの伝説 | 2,100円 |

### メガドライブ

| ソフト | 価格 |
|---|---|
| ゴールデンアックス2 | 2,400円 |
| シャイニング＆ザ・ダクネス | 1,900円 |
| シャイニング・フォース 神々の遺産 | 3,900円 |
| スーパーモナコGP | 2,200円 |
| スーパーリーグ | 2,200円 |
| ソニック・ザ・ヘッジホッグ | 2,900円 |
| ファンタシースター2 | 1,900円 |

### ゲームボーイ

| ソフト | 価格 |
|---|---|
| アメリカ横断ウルトラクイズ2 | 2,000円 |
| アレサ | 1,400円 |
| アレサ2 | 1,700円 |
| ウィザードリィ外伝1 | 2,500円 |
| SDガンダムSD戦国伝国盗り物語 | 600円 |
| キャプテン翼VS | 1,600円 |
| ゲームボーイウォーズ | 1,600円 |
| SA・GA2 秘宝伝説 | 1,200円 |
| SA・GA3 完結編 時空の覇者 | 1,700円 |
| 時空戦記ムー | 1,900円 |
| スーパーマリオランド | 1,600円 |
| スーパー桃太郎電鉄 | 1,700円 |
| 聖剣伝説 F・F外伝 | 1,700円 |
| 大戦略 | 2,000円 |
| ツインビーだ！ | 1,600円 |
| テトリス | 1,300円 |
| ドクターマリオ | 1,200円 |
| 熱血硬派くにお君 番外乱闘編 | 900円 |
| パロディウスだ！ | 1,200円 |
| ベースボールキッズ | 600円 |
| 星のカービィ | 2,000円 |
| 魔界塔士SA・GA | 600円 |
| メトロイド2 | 1,200円 |
| 桃太郎伝説外伝 | 1,700円 |
| 役満 | 1,700円 |
| ヨッシーのタマゴ | 1,400円 |
| レッドアリーマー 魔界村外伝 | 800円 |

※税込価格です。
この表にのっていないソフトも販売します。

## 中古CD、ED（ミュージック）も高価買取中！

（商品発送時）
オリコンベスト10位以内のCD→定価の**50%買い取り**
オリコンベスト30位以内のCD→定価の**40%買い取り**
オリコンベスト10位以内のED→40%買い取り
●オリコン以外のCDは電話で聞いてね！
●ファミコンといっしょに送れば運賃がお得です。

ファミコンショップでCDを売るのが流行しています。
商品依託もOK！まずお電話下さい。（キャンパス 沢田）
中古・新品CD・備品も販売します。レンタルショップ閉店商品大量買取りOK！

## ドラクエV

本日より2週間以内なら当社販売価格で買取ります！
まずお電話下さい！

## 中古ファミコン全品

全国レベルの買取り価格で**どんどん買います！**
●ファミコン ●ゲームボーイ ●PC
●メガドライブ ●スーパーファミコン ●本体
なんでも買います。買取価格は電話できいてね！

## ファミコンショップの方へ

今のファミコンショップに満足できない方！
今からファミコンショップをされる方！
当社を有効に御利用下さい。
FC加盟料等一切ないパートナーシステム
フランチャイズに入らなくてもオープン可
（今までに200店以上お手伝いしています。）
●ほぼ全アイテムの商品、販売します。予算100万～200万でオープン可。
●お店にない中古ソフト販売します。
古本、中古CD、中古ビデオ等販売。依託販売もOK！
●備品、チラシ、サンプル等の販売しています。
カラーチラシ（B3 1枚8円）等すべて単品販売可。
●不良在庫、当社店頭買い取り価格＋2割UPで全品現金買い取り。チェーン店の方も本部よりも高く買い取ります。
●新品を仕入れすぎた時の処分に………
●ファミコン・CDの依託販売店募集中！
リスク無し。電話でお問合せください。
●複合商材による売上UPは当社におまかせ！
当社直営平均月商1,000万。
利用できる所だけ当社を御利用下さい。
（FAX、又は電話で／担当 沢田）

## 《買取申込書》

ファミコン、CDを売る時に使ってね
※値段は電話できいてね！

（保護者・同意書）

| | | |
|---|---|---|
| 本人氏名 | ソフト1. | 7. |
| 保護者氏名 印 | 2. | 8. |
| 住所・〒 | 3. | 9. |
| 電話番号 | 4. | 10. |
| 学校名 勤務先 | 5. | 11. |
| | 6. | 12. |

ファミ通9/25発号

### ファミコンを売る時の注意

●18歳未満の方は、保護者の氏名記入、捺印が必要です。
●左の「買取申込書」（又は別の紙でも可）に記入の上、ソフトといっしょに送って下さい。用紙に買きされない場合は、別の紙に書いて、ソフトといっしょに送って下さい。
※電話番号を必ず記入して下さい。
●ソフトは郵便小包、もしくは宅急便で送ってください。送り状は必ず保管して下さい。ソフト送料は、申込者の負担になります。
●現金書留の料金（600円）は買取金額の合計から引かせていただきます。
●同じタイトルのソフトは、御一人1本までとさせていただきます。
●買い取り代金は着後2週間以内に送金します。
●PC、MD、GGは箱・説なしは買取り不可です。
●キズ、破損、汚れ、落書きのあるものは買取出来ません。（この場合、ソフトの返品は出来ませんので注意して下さい。）

## キャンパス

（営業時間 PM12:00～PM6:00 日・祭日休み）

☎0569-24-7421
FAX 0569-23-1356

〒475 愛知県半田市花園町3丁目7-7

ファミコンショップ全国250店の実績（大量仕入れ、大量販売だからできるこの安さ！）

# 数量限定

## 売 切 御 免

☎0492(44)0636

ここに記載以外の各メーカーのソフトも安売りしています。
発売予定日を記載している商品は、現在予約受け付け中。

本社 〒350-02 坂戸市厚川141-1　支社 〒252 藤沢市湘南台7-234-1
支社 〒350-02 坂戸市末広3-2　支社 〒350 川越市南台2-6-4

申込みは電話でOK！

# ゲームソフトハウス ファイター

**商品のご注文方法**

◎商品代金を送金する前に、電話で買いたい商品の在庫確認と予約をして下さい。
◎お支払い頂く料金は、商品代金と配送手数料を合計した金額となります。
◎郵便振替をご利用する方は、(通信欄)に商品名・電話番号を必ず記入して下さい。
**(申込先：本社 〒350-02 坂戸市厚川141-1／郵便振込番号：長野1-61640)**
◎代金後払いをご希望の方は、商品お受取の際に商品代金と運賃をお支払い下さい。
◎急ぎの方は着払いシステムもございます。(送料・手数料がかかります。)
◎返品については、8日以内に、セロハンを破る前のモノに限りお受けします。
なお、返送運賃は自己負担となります。

未成年者の方は、保護者の電話確認が必要です。

## ハード 超特価

電話にて承ります。


スーパーファミコン


ファミコン


ゲームボーイ


PCエンジンDuO


PCスーパーCDROM²


PC GT


PC LT


メガドライブ CDROM


ゲームギア

PCエンジンコアグラII

メガドライブ プラスワン

## スーパーファミコン ソフト

| | |
|---|---|
| ライトファンタジー | 6,600 |
| 北斗の拳5 | 5,880 |
| ゆうゆのクイズでGO/GO/ | 5,880 |
| マリオペイント | 7,350 |
| スーパーマリオワールド | 5,780 |
| ゼルダの伝説 | 4,980 |
| F-ZERO | 5,580 |
| シム・シティ | 4,980 |
| ファイナルファイト | 5,980 |
| ファイナルファイトガイ | 6,280 |
| スーパー信長の野望武将風雲録 | 8,480 |
| スーパーファイヤープロレスリング | 5,900 |
| PGAツアーゴルフ | 6,480 |
| スーパーオフロード | 4,980 |
| スーパーボウリング | 6,300 |
| 甲子園2 | 5,980 |
| キャメルトライ | 5,980 |
| ナイトガンダム物語 | 4,980 |
| プリンスオブペルシャ | 5,980 |
| ダライアスツイン | 2,880 |
| ペブルビーチの波涛 | 4,980 |
| 高橋名人の大冒険島 | 4,980 |
| バトルグランプリ | 3,880 |
| スーパーファミスタ | 5,850 |
| まじかるタルるートくん | 3,980 |
| パロディウスだ/ | 6,580 |
| スーパーバーディーラッシュ | 3,980 |
| WWFレッスルマニア | 3,980 |
| 拳闘王 | 2,980 |
| キャプテン翼III | 6,980 |
| ダイナウォーズ | 6,520 |
| パチンコウォーズ | 7,500 |
| フック | 6,380 |
| 鈴木亜久里のF1スーパードライビング | 6,980 |
| サンドラの大冒険 | 6,500 |
| TMNTタートルズインタイム | 6,460 |
| アースライト | 6,460 |
| ウルティメイトフットボール | 6,790 |
| サイバリオン | 6,880 |
| スーパーF1サーカス | 7,150 |
| ブレイゾン | 6,700 |
| 3×3EYES聖魔降臨伝 | 7,400 |
| キングオブザモンスターズ | 7,040 |
| ドッジ弾平 | 5,880 |
| 機甲警察メタルジャック | 6,980 |
| 飛龍の拳Sゴールデンファイター | 6,980 |
| スーパー大航海時代 | 8,850 |
| パイプドリーム | 5,830 |
| スーパーバン | 5,980 |
| スーパープロフェッショナルベースボール | 7,180 |
| スーパー桃太郎電鉄II | 7,000 |
| スピンディジーワールド | 6,980 |
| ファランクス | 7,100 |
| 初代熱血硬派くにお君 | 7,150 |
| ストリートファイターII | 7,740 |
| ホームアローン | 6,980 |
| キン肉マン | 8/21☎ |
| スーパー麻雀 | 8/22☎ |
| スーパーマリオカート | 8/26☎ |
| CBキャラウォーズ | 8/28☎ |
| ウルトラベースボール実名版 | 8/28☎ |
| アクロバットミッション | 9/11☎ |
| スーパー麻雀大会 | 9/11☎ |
| ぎゅわんぶらあ自己中心派麻雀皇位 | 9/18☎ |
| 大戦略エキスパート | 9/20☎ |
| アクスレイ | 9/25☎ |
| ソニックブラストマン | 9/25☎ |
| 銀河英雄伝説 | 9/25☎ |
| ドラゴンクエストV 天空の花嫁 | 9/27☎ |
| マウス | 2,330 |
| "CAPCOM POWER STICK FIGHTER" | 7,740 |
| CPSコードレスアダプター | 6,160 |
| ファイティングスティック | 5,440 |

## ファミコン ソフト

| | |
|---|---|
| ウルティマ聖者への道 | 1,980 |
| チイルズクエスト | 880 |
| バルダーダッシュ | 3,430 |
| スーパーマリオブラザーズ3 | 4,980 |
| ドクターマリオ | 2,980 |
| ヨッシーの卵 | 2,980 |
| ファイヤーエンブレム外伝 | 3,980 |
| アルマジロ | 980 |
| タイニートゥーンアドベンチャー | 2,880 |
| 聖鈴伝説リックル | 4,980 |
| スーパー桃太郎電鉄 | 3,980 |
| テトリス2 | 4,780 |
| 究極ハリキリ甲子園 | 3,980 |
| ドラゴンクエストIII | 4,400 |
| いけいけ熱血ホッケー部 | 3,980 |
| ダウンタウン熱血物語 | 3,780 |
| マザー | 4,980 |
| 熱血ドッチボール部 | 3,980 |
| 信長の野望武将風雲録 | 9,700 |
| びっくり熱血新記録 | 4,880 |
| ハローキティーワールド | 2,880 |
| シャンカラ陰謀の惑星 | 7,760 |
| 大工の源さん | 4,980 |
| パチンコ大作戦2 | 4,980 |
| サマーカーニバル'92烈火 | 3,980 |
| サンリオカップポンポンバレー | 2,980 |
| レッドアリーマーII | 4,620 |
| 三つ目が通る | 4,800 |
| 闘魂倶楽部 | 4,980 |
| シルヴァサーガ | 6,240 |
| 魔法のプリンセスミンキーモモ | 4,780 |
| 高橋名人の冒険島III | 4,580 |
| エイセスアイアンイーグル3 | 5,780 |
| ドラゴンボールZIII | 6,270 |
| フリントストーンズ | 5,310 |
| モノポリー | 4,580 |
| ファイナルファンタジーIII | 2,880 |
| ロックマン2 | 3,880 |
| ロックマン4 | 5,800 |
| ゲゲゲの鬼太郎2 | 4,380 |
| まじかるタルるートくん2 | 4,240 |
| がんばれゴエモン外伝2 | 2,980 |
| ファミコンジャンプII | 2,880 |
| ダブルドラゴン | 4,980 |
| ファミリーサーキット'91 | 4,880 |
| 将棋指南III | 2,880 |
| カプコンバルセロナ'92 | 4,480 |
| ナムコクラシックII | 1,980 |
| パロディウスだ/ | 3,800 |
| ザ・ゴルフ'92 | 4,980 |
| ファミスタ'92 | 3,580 |
| マリオオープンゴルフ | 3,800 |
| スーパーマリオブラザーズ | 2,980 |
| ダービースタリオン全国版 | 8/27☎ |
| ギミアぶれいく史上最強のクイズ王決定戦2 | 8/28☎ |
| パーティタップ | 8/28☎ |
| ムーンクリスタル | 8/28☎ |
| スーパーマリオUSA | 9/12☎ |
| ドリームマスター | 9/22☎ |
| キャプテンセイバー | 9/29☎ |

## メガドライブ ソフト

| | |
|---|---|
| アイルトン・セナ・スーパーモナコGP II | 5,800 |
| グレイランサー | 6,200 |
| 炎の闘球児ドッジ弾平 | 2,880 |
| デビットロビンソンバスケットボール | 3,600 |
| ペーパーボーイ | 4,980 |
| シャイニングフォース | 5,980 |
| 信長の野望武将風雲録 | 7,800 |
| 太平記 | 3,980 |
| 光栄三国志II | 7,800 |
| クラックス | 1,980 |
| 港のトレイジア | 5,980 |
| ダブルドラゴン2 | 4,900 |
| 球界道中記 | 2,980 |
| ゲイングランド | 4,480 |
| ファステストワン | 4,980 |
| アウトラン | 3,800 |
| トッププロゴルフ | 6,580 |
| ちびまる子ちゃん | 2,980 |
| オリンピックゴールド | 3,680 |
| サンダーフォースIV | 6,980 |
| ダイナブラザーズ | 6,950 |
| ツインクルテール | 5,980 |
| スプラッターハウスPART2 | 4,280 |
| ひょっこりひょうたん島 | 3,680 |
| 修羅の門 | 5,240 |
| 熱血高校ドッジボール部サッカー編 | 6,780 |
| キングサーモン | 8月下旬☎ |
| メタルファング | 9/25☎ |
| ランドストーカー皇帝の財宝 | 9/25☎ |

## MEGA CD ソフト

| | |
|---|---|
| デトネイターオーガン | 5,980 |
| プリンスオブペルシャ | 5,980 |
| ルナ | 5,980 |
| コズミックファンタジーストーリーズ | 5,780 |
| 魔法の少女シルキーリップ | 5,580 |
| ヘビーノバ | 980 |
| ライズオブザドラゴン | 8/28☎ |
| ブライ八玉の勇士伝説 | 9/10☎ |
| ワンダードッグ | 9/10☎ |

## PCエンジン ソフト

| | |
|---|---|
| ドルアーガの塔 | 4,980 |
| 高橋名人の新冒険島 | 4,980 |
| スーパー桃太郎電鉄II | 4,980 |
| ソルジャーブレイド | 4,980 |
| にこにこぷん | 1,980 |
| ボンバーマン | ☎ |
| 出たな/ツインビー | 3,950 |
| 忍者龍剣伝 | 2,880 |
| アームドF | 1,980 |
| アドベンチャーアイランド | 980 |
| バブルガムクラッシュ | 2,900 |
| グラディウス | 2,800 |
| コリューン | 2,980 |
| バットマン | 3,980 |
| ファイアープロレスリング2nd Bout | 2,980 |
| パワーイレブン | 3,980 |
| パワーリーグIII | 3,980 |
| スパイラルウェーブ | 4,450 |
| F1 サーカス | 2,980 |
| ストラテゴ | 5,520 |
| 達人 | 5,680 |
| 炎の闘球児ドッジ弾平 | 9/25☎ |
| 天の声バンク | ☎ |

## PC CD-ROM² ソフト

| | |
|---|---|
| ロードス島戦記 | 5,400 |
| カラーウォーズ | 5,480 |
| 川のぬし釣り自然派 | 4,800 |
| ライジングサン | 3,980 |
| 雀偵物語2出動編 | 1,980 |
| 雀偵物語2完結編 | 2,980 |
| コブラII | 3,980 |
| スーパーシュバルツシルト | 4,980 |
| ハイグレネーダー | 2,980 |
| サマーカーニバル'92アルザディック | 2,380 |
| ゼロウイング | 9/18☎ |

## PC スーパー CD-ROM² ソフト

| | |
|---|---|
| アドベンチャークイズカプコンワールド | 4,600 |
| ジェノサイド | 4,980 |
| ライザンバーIII | 4,980 |
| スターパロジャー | 5,550 |
| スプリガンmkII | 4,980 |
| サイキックストーム | 5,380 |
| ソーサリアン | 6,160 |
| ぽっぷ'nまじっく | 5,520 |
| ザキックボクシング | 5,380 |
| ボナンザブラザーズ | 5,380 |
| ドラゴンナイトII | 5,920 |
| クイズの星 | 5,440 |
| F1サーカススペシャル | 4,980 |
| アールタイプcompleteCD | 2,980 |
| ベイビージョー | 8/28☎ |
| ファージアスの邪皇帝 | 8月下旬☎ |
| TRAVELエプル | 9/4☎ |
| プロジェクトF | 9/11☎ |
| エグザイルII邪念の事象 | 9/18☎ |
| ダンジョンマスターセロンズクエスト | 9/18☎ |
| LOOM | 9/25☎ |
| ウィザードリィV | 9/25☎ |
| コズミックファンタジー3 | 9/25☎ |
| シェイプシフター | 9/29☎ |

## GAME BOY ソフト

| | |
|---|---|
| うる星やつら | 3,800 |
| エックス | 1,880 |
| ホームアローン | 3,280 |
| パンチバック | 2,680 |
| スーパーマリオランド | 1,980 |
| テトリス | 1,980 |
| ドクターマリオ | 1,980 |
| 星のカービィ | 2,260 |
| キャプテン翼VS | 2,400 |
| ちびまる子ちゃん2 | 2,480 |
| サガ | 980 |
| プロ野球スタジアム91 | 980 |
| ドラキュラ伝説II | 2,580 |
| 聖剣伝説 | 2,680 |
| F1レース | 1,800 |
| DX馬券王Z | 1,980 |
| レッドオクトーバーを追え | 3,280 |
| ウルトラマン | 1,980 |
| SD戦国伝2 天下統一編 | 1,980 |
| ナムコクラシック | 1,850 |
| オニII | 2,980 |
| ミッキーマウス | 2,380 |
| がんばれゴエモンさらわれたエビス丸 | 2,980 |
| サッカー | 1,980 |
| まじかるタルるートくん2 | 2,720 |
| らんま1/2 2熱烈格闘編 | 3,100 |
| コナミックスポーツインバルセロナ | 2,800 |
| プロ野球スタジアム92 | 3,730 |
| 宇宙戦艦ヤマト | 2,840 |
| ダウンタウン熱血行進曲 | 3,950 |
| バイオニックコマンドー | 2,650 |
| プリンスオブペルシャ | 2,980 |
| ファミスタ2 | 2,780 |
| ペンタドラゴン | 3,640 |
| 大工の源さんゴーストビルディングカンパニー | 2,980 |
| クイズ世界はshow By ショウバイ | 3,100 |
| ちびまる子ちゃん4 | 2,980 |
| シーザースパレス | 3,100 |
| ナノノート | 3,600 |
| マサカリ伝説アクション編 | 3,100 |
| 中島悟F1 HERO2 GB'92 | 3,100 |
| ドラゴンスレイヤー外伝 | 1,850 |
| 怒りの要塞2 | 1,980 |
| ハイパーブラックバス | 8/28☎ |
| セレクションII | 9/4☎ |
| SD戦国伝3 | 9/11☎ |
| かえるの為に鐘は鳴る | 9/12☎ |
| ビタミーナ王国物語 | 9/17☎ |
| キン肉マン ザ ドリームマッチ | 9/25☎ |
| コナミックバスケット | 9/25☎ |

## ゲーム ギア ソフト

| | |
|---|---|
| オリンピックゴールド | 3,040 |
| ドッジ弾平 | 2,780 |
| ひょっこりひょうたん島 | 2,480 |
| エアリアルアサルト | 2,400 |
| ジョーモンタナフットボール | 2,480 |
| スーパーモナコGP2セナ | 8/28☎ |
| シャダムクルセイダーはるかなる王国 | 9/11☎ |
| ファンタシースター外伝 | 9/25☎ |

**広告有効期限は10月25日までです。**

※☎マーク…電話でお問い合わせ下さい。

# ANIMETION FAN

長時間のご利用、たび重なるご利用は、思わぬ高額の料金になることがあります。未成年者は保護者の同意のもとにご利用下さい

## コンピュータ・ゲーム

501 R-TYPE
502 アクスレイ
503 アイルロード
504 アメリカ横断ウルトラクイズ
505 アレサ(I〜III)
506 イース(I〜III)
507 アクトレイザー
508 ヴァリス(スーパー)
509 ウィザードリィ(I〜V)
510 伝染るんです
511 うる星やつら
512 ウルティマ(I〜VI)
513 A列車でいこう(I〜III)
514 X(エックス)
515 SDガンダム(X,外伝)
516 S.T.G
517 F-ZERO
518 F1-グランプリ
519 F1サーカス(スーパー)
520 おざなりダンジョン
521 弟切草
522 隠忍伝説(I,II)
523 甲龍伝説ヴィルガスト
524 がんばれゴエモン
525 機甲警察メタルジャック
526 キャプテン翼(I〜III)
527 究極ハリキリ甲子園
528 きんぎょ注意報!
529 銀河英雄伝説
530 雲に乗る
531 ゲゲゲの鬼太郎
532 源平討魔伝(巻の壱,弐)
533 ゴールデンアックス
534 魂斗羅スピリッツ
535 3×3 EYES
536 サンザーフォース
537 沙羅曼陀
538 斬(I,IIスピリッツ)
539 史上最強のクイズ王決定戦
540 シムシティ(II,シムアント,シムアース)
541 シャイニングフォース
542 初代熱血硬派くにおくん
543 ジャストブリード
544 ジャンケンマン
545 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
546 スーパーファミスタ
547 スーパーマリオ(ランド,ワールド,Dr)
548 スーパーアレスタ
549 ストリートファイター
550 スウィートホーム
551 ソウルブレイダー
552 ソニック・ザ・ヘッジホック
553 ソロモンの鍵(1〜2)
554 絶対無敵ライジンオー
555 ゼルダの伝説
556 ターミネーター2
557 ダービースタリオン
558 大航海時代
559 ダウンタウン熱血行進曲
560 高橋名人の冒険島
561 ダンジョン・マスター
562 チキチキマシン猛レース
563 チビキャラウォーズ
564 ちびまる子ちゃん(1〜4)
565 超魔界村
566 ツインビー
567 ツインクルテール
568 T.M.N.T
569 テトリス
570 天外魔境(I,II)
571 時空の覇者SaGa(1〜3)
572 デスブリンガー
573 ドラゴンクエスト
574 ドラゴンボールZ
575 ドラゴンスピリット
576 ドラゴンスレイヤー
577 ドルアーガの塔
578 ナムコクラッシック(I,II)
579 忍者龍剣伝(I〜III)
580 ぬ〜ぼ
581 ネイビーブルー
582 NOVA(スーパー)
583 信長の野望
584 パーマン(PART2)
585 爆笑 人生劇場
586 バトルトード
587 バットマン
588 パチ夫くん(1〜4)
589 遥かなるオーガスタ
590 パロディウスだ!
591 びっくり熱血新記録
592 ヒューマン・グランプリ
593 飛龍の拳(スーパー)
594 北斗の拳(1〜5)
595 炎の闘球児 ドッヂ弾平
596 ボンバーマン(I,II)
597 ファイナルファイト(ガイ)
598 ファイヤーエムブレム(外伝)
599 ファミコンジャンプ(I,II)
600 ファミスタ('92,スーパー)
601 フォーメーションサッカー(スーパー)
602 星のカーヴィ
603 ヘラクレスの栄光(I〜III)
604 ポピュラス
605 プリンス・オブ・ペルシャ
606 摩訶摩訶
607 MOTHER(I,II)
608 まじかるタルるートくん
609 マジックソード
610 女神転生(真)
611 メタルマックス(I,II)
612 モノポリー
613 桃太郎伝説(外伝,電鉄,スーパー)
614 モンスターメーカー
615 指輪物語
616 横山光輝 三国志
617 ヨッシーのたまご
618 ライザンバー(I〜III)
619 ラストファイター(ツイン)
620 ラッシングハート
621 ラディア戦記
622 らんま1/2
623 レッドアリーマー(I,II)
624 レミングス
625 LUNAR-THE SILVER STAR
626 ロードモナーク
627 ロケッティア
628 ロックマン(1〜4,ワールド)
629 ロイヤルコンクエスト
630 ロマンシング サ・ガ

これらの番組は、アニメ、ゲームファンのための新しいネットワーク。ファン同志の交流の場としてドンドン利用してね! ただし、肖像権、著作権に関する物の売買は法律で禁じられています。ルールを守って楽しく利用して下さい。なお、このアニメーション・ファンは公認のファンクラブとはまったく無関係です。

**0990 308・260**
プッシュ/ダイヤル回線 どちらでもOK!
(発信地/東京都杉並区)

この番組は6秒10円の情報料+通話料がかかります。地域によっては遠距離通話料が加算されますので必ずNTTの料金ガイダンスで確認して下さい。


**E-NET**
東京都渋谷区道玄坂1-15-3 プリメーラ道玄坂521
☎03-5458-9441


**総合ガイダンス☆999**

**利用方法**

まず 0990・308・260 をPUSH! → 発信音のあとに、認識番号0をPUSH! → 発信音のあとに、好きな番組の番号・・・をPUSH! →

伝言を残す人は3をPUSH!
伝言を聞く人は7をPUSH!

## アニメ

631 アーシアン
632 アイドル天使ようこそようこ
633 紅い牙ブルーソネット
634 赤毛のアン
635 あしたへフリーキック
636 AKIRA
637 あぁ 播磨灘
638 あしたのジョー
639 アモン・サーガ
640 あらいぐまラスカル
641 アリオン
642 アルスラーン戦記
643 アルプスの少女ハイジ
644 イース
645 うしおととら
646 ウィザードリィ
647 ヴィナス戦記
648 宇宙皇子
649 宇宙海賊キャプテンハーロック
650 宇宙戦艦ヤマト
651 宇宙の騎士テッカマン・ブレード
652 海のトリトン
653 海の闇、月の影
654 うる星やつら
655 エースをねらえ
656 NG騎士ラムネ&40
657 美味しんぼ
658 王立宇宙軍オネアミスの翼
659 おーい!竜馬
660 おたくのビデオ
661 おやめなふたご クレア学院物語
662 おぼっちゃまくん
663 おもいでぽろぽろ
664 おれは直角
665 風の谷のナウシカ
666 機甲警察メタルジャック
667 キテレツ大百科
668 機動警察パトレイバー
669 機動戦士ガンダム
670 キャッ党忍伝てやんでぇ
671 キャプテン翼
672 キャンディキャンディ
673 キューティハニー
674 究極超人あ〜る
675 吸血鬼ハンターD
676 強殖装甲ガイバー
677 恐怖新聞
678 巨人の星
679 銀河英雄伝説
680 銀河鉄道999
681 緊急発進セイバーキッズ
682 きんぎょ注意報!
683 キン肉マン
684 孔雀王
685 KO世紀ビースト三獣士
686 紅の豚
687 クレヨンしんしゃん
688 クッキングパパ
689 源氏
690 ゲンジ通信あげだま
691 グリーンレジェンド乱
692 元気爆発ガンバルガー
693 サイレントメビウス
694 サザエさん
695 3×3EYES
696 三国志
697 シティハンター'91
698 さすらいくん
699 少年アシベ
700 新世紀GPXサイバーフォーミュラ
701 絶対無敵ライジンオー
702 聖闘士星矢
703 創世機士ガイアース
704 それいけ!アンパンマン
705 ダーティペア
706 タイガーマスク
707 大草原の小さな天使ブッシュベイビー
708 太陽の勇者ファイバード
709 タッチ
710 楽しいムーミン一家
711 チエちゃん奮戦記じゃりん子ちえ
712 スーパービックリマン
713 ちびまる子ちゃん
714 超時空要塞マクロス
715 超獣機神ダンクーガ
716 聖伝リグ・ヴェーダ
717 超電磁マシーンボルテスV
718 チロリン村物語
719 鉄人28号 FX
720 デビルマン
721 天空戦記シュラト
722 天空の城ラピュタ
723 天才バカボン
724 伝説の勇者ダ・ガーン
725 ときめきトゥナイト
726 Dr.スランプ
727 ど根性ガエル
728 となりのトトロ
729 トムソーヤの冒険
730 ドラエもん
731 ドラゴンクエスト
732 ドラゴンクエスト ―ダイの大冒険―
733 ドラゴンボールZ
734 トラップ一家物語
735 長靴をはいた猫の冒険
736 21エモン
737 パーマン
738 ハイスクール奇面組
739 ハイスクールミステリー学園七不思議
740 ハイスピード・ジェシー
741 ハクション大魔王
742 花の魔法使いマリーベル
743 母をたずねて三千里
744 バビル2世
745 バブルガム・クライシス
746 ハロー!レディリン
747 ピーターパンの冒険
748 PC桃太郎伝説
749 美少女戦士セーラームーン
750 ピグマリオ
751 電影少女
752 火の鳥
753 B・B
754 ひみつのアッコちゃん
755 ひみつの花園
756 ファイブスター物語
757 風魔の小次郎
758 ふしぎの海のナディア
759 ブッシュベイビー
760 フランダースの犬
761 北斗の拳
762 ママは小学4年生
763 炎の闘球児ドッジ弾平
764 まじかるタルるートくん
765 魔女の宅急便
766 魔神英雄伝ワタル
767 マジンガーZ
768 魔道王グランゾード
769 丸出だめ夫
770 魔法のエンジェルスイートミント
771 魔法の天使クリーミーマミ
772 魔法のプリンセスミンキーモモ
773 魔法の妖精ペルシャ
774 ママは小学4年生
775 まんが日本昔ばなし
776 三つ目が通る
777 未来少年コナン
778 ムーミン
779 無敵鋼人ダイターン
780 燃えろ!トップストライカー
781 メガゾーン23
782 めぞん一刻
783 魍魎戦記マダラ
784 まぼろしまぼちゃん
785 YAWARA!
786 妖精ディック
787 勇者ライディーン
788 ヨーヨーの猫つまみ
789 鎧伝サムライトルーパー
790 らんま1/2熱闘編
791 ルパンIII世
792 レディレディ!
793 ロードス島戦記
794 RPG伝説ヘポイ
795 老人Z
796 六神合体ゴットマーズ
797 ロビンフッドの大冒険
798 わたしとわたし ―ふたりのロッテ―
799 私のあしながおじさん
800 笑ッせえるすまん

# The Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

## FC ファミコン

### 9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 25日 | GOAL!!＜ジャレコ＞ 6300円/カートリッジ |
| 25日 | ミッキーマウスIII 夢ふうせん＜ケムコ＞ 5900円/カートリッジ |
| 29日 | キャプテンセイバー＜タイトー＞ 5900円/カートリッジ |

### 10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 9日 | **■シャッフルファイト＜バンプレスト＞ 7600円/バックアップカートリッジ** |
| 16日 | SPOT＜ビー・ピー・エス＞ 5500円/カートリッジ |
| 22日 | トップストライカー＜ナムコ＞ 5800円/カートリッジ |
| 23日 | ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団＜バンダイ＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 30日 | ダブルムーン伝説＜メサイヤ＞ 7980円/バックアップカートリッジ |
| 10月 | ハローキティのお花ばたけ＜キャラクターソフト＞ 4200円(予価)/カートリッジ |

### 11月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 27日 | 囲碁指南'93＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ |
| 27日 | タイニートゥーン・アドベンチャーズ2～モンタナランドへようこそ～＜コナミ＞ 4900円/カートリッジ |
| 27日 | キョロちゃんランド＜ヒロ＞ 5800円(予価)/カートリッジ |
| 上旬 | トムとジェリー＜アルトロン＞ 6800円/カートリッジ |
| 中旬 | フェラーリ＜ココナッツジャパン＞ 7300円/カートリッジ |
| 下旬 | バーコードワールド(仮題)＜サン電子＞ 7200円/バックアップカートリッジ |
| 11月 | コロンブス＜トミー＞ 7500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 11月 | RPG人生ゲーム＜タカラ＞ 7800円(予価)/カートリッジ |
| 11月 | 愛先生のO・SHI・E・TEわたしの星＜アイレム＞ 12800円(予価)/カートリッジ |
| 11月 | スイッチブレード＜ケムコ＞ 6500円/カートリッジ |
| 11月 | 恐竜戦隊ジュウレンジャー＜エンジェル＞ 6000円(予価)/カートリッジ |

### 12月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 4日 | ちいさなおばけアッチソッチコッチ＜バップ＞ 6800円/カートリッジ |
| 4日 | 将棋名鑑'93＜ヘクト＞ 6800円/カートリッジ |
| 11日 | バットマンリターンズ＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ |
| 15日 | ジャストブリード＜エニックス＞ 9700円/バックアップカートリッジ |
| 18日 | フィリックス・ザ・キャット＜ハドソン＞ 5800円/カートリッジ |
| 22日 | 熱血格闘伝説(仮題)＜テクノスジャパン＞ 6500円(予価)/カートリッジ |
| 上旬 | 妖精物語 ロッドランド＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | 少年魔術師インディー＜アイ・ジー・エス＞ 7900円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説＜ジェイアンドユー＞ 7800円/カートリッジ |
| 12月 | KABUTO＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | グレイトバトルサイバー＜バンプレスト＞ 7300円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | ロックマン5 ～ブルースの罠!?～＜カプコン＞ 7800円/カートリッジ |
| 12月 | ゴリラーマン＜ヨネザワPR21＞ 6900円/カートリッジ |
| 12月 | 怪盗シュガー＜ビック東海＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | SDガンダム ガチャポン戦士5＜ユタカ・バンダイ＞ 6800円/カートリッジ |
| 12月 | 仮面ライダーSD グランショッカーの挑戦(仮題)＜エンジェル＞ 6500円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | カジノ・ダービー＜ヨネザワPR21＞ 5500円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | 嗚呼!野球人生一直線＜サミー＞ 6900円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | ワイリー&ライトのロックボード ～ザッツ・パラダイス～＜カプコン＞ 6500円/カートリッジ |
| 12月 | それゆけ けろけろけろっぴ＜キャラクターソフト＞ 4980円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | ファミスタ'93＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | ウルトラマン倶楽部 今度はアクション!ウルトラマン!!(仮題)＜エンジェル＞ 6800円(予価)/カートリッジ |

### '93年1月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| '93年1月 | レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年1月 | ぴょこたんの大迷路＜サン電子＞ 4980円(予価)/カートリッジ |
| '93年2月～3月 | バトルベースボール＜バンプレスト＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年3月 | アルマジロII＜アイ・ジー・エス＞ 6900円/カートリッジ |
| '93年3月 | ドッジ弾平2＜サン電子＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年7月 | THE GOLF '93＜ジーオーワン＞ 6900円(予価)/カートリッジ |
| '93年 | F1センセーション＜コナミ＞ 5800円/カートリッジ |
| '93年 | マサカリ伝説金太郎アクション編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ |

### 発売日未定のソフト

| | |
|---|---|
| | **■レミングス＜イマジニア＞ 6200円/カートリッジ** |
| | ベストプレープロ野球スペシャル＜アスキー＞ 7500円/バックアップカートリッジ |
| | スターウォーズ 帝国の逆襲＜ビクター音楽産業＞ 7900円/カートリッジ |
| | Jリーグ ファイティングサッカー＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/カートリッジ |
| | プロサッカー＜イマジニア＞ 6500円/カートリッジ |
| | さとうげんの燃えよぶたマン!?＜シグマ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | スペースオペラ 大いなる神々＜ソフトウェア興業＞ 価格未定/カートリッジ |
| | デ・ジャヴ2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ジェットソン＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ |
| | ハリキリバレー＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ |
| | ゼルダの伝説1＜任天堂＞ 価格未定/カートリッジ |
| | ワギャンランド3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | オーバーロード＜アルトロン＞ 7800円(予価)/バックアップカートリッジ |

## SF スーパーファミコン

### 9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 25日 | **■銀河英雄伝説＜徳間ジャパンコミュニケーションズ＞ 9800円[込]/バックアップカートリッジ** |
| 25日 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦＜パルソフト＞ 8800円/カートリッジ |
| 25日 | ソニックブラストマン＜タイトー＞ 8500円/カートリッジ |
| 25日 | 大戦略エキスパート＜アスキー＞ 9800円/バックアップカートリッジ |
| 27日 | ドラゴンクエストV 天空の花嫁＜エニックス＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| 29日 | スカイミッション＜ナムコ＞ 8300円/カートリッジ |

### 10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 9日 | ロードモナーク＜エポック社＞ 8800円/バックアップカートリッジ |
| 16日 | リターン・オブ・双截龍＜テクノスジャパン＞ 8600円/カートリッジ |
| 22日 | スーパーロイヤルブラッド＜光栄＞ 9800円/バックアップカートリッジ |
| 23日 | アダムス・ファミリー＜ミサワエンターテインメント＞ 8800円/カートリッジ |
| 23日 | スーパーF1サーカスリミテッド＜日本物産＞ 9200円/バックアップカートリッジ |
| 29日 | コズモギャング ザ ビデオ＜ナムコ＞ 7800円/カートリッジ |
| 30日 | 真・女神転生＜アトラス＞ 9800円/バックアップカートリッジ |
| 30日 | スーパー・リニアボール＜ヒロ＞ 8000円/カートリッジ |
| 下旬 | バレーボール TWIN＜トンキンハウス＞ 8900円/バックアップカートリッジ |
| 10月 | ミステリーサークル＜ケイ・アミューズメントリース＞ 8300円/カートリッジ |

### 11月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 8日 | スーパー三國志III＜光栄＞ 14800円/バックアップカートリッジ |
| 21日 | CACOMA KNIGHT＜DATAMポリスター＞ 7800円/カートリッジ |
| 27日 | 白熱プロ野球ガンバリーグ'93＜EPIC・ソニーレコード＞ 9500円/カートリッジ |
| 27日 | 餓狼伝説＜タカラアミューズメント＞ 9800円/カートリッジ |
| 上旬 | サイバーナイト＜トンキンハウス＞ 8900円/バックアップカートリッジ |
| 中旬 | SWIV＜ココナッツジャパン＞ 9500円/カートリッジ |
| 中旬 | レナス 古代機械の記憶＜アスミック＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| 中旬 | 飛龍の拳S バージョンアップ版＜カルチャーブレーン＞ 9700円/カートリッジ |
| 下旬 | パワーアスリート＜KANEKO＞ 8500円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | 北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道＜東映動画＞ 8900円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | 対決!!ブラスナンバーズ＜レーザーソフト＞ 8500円/カートリッジ |
| 下旬 | 重装機兵ヴァルケン＜メサイヤ＞ 8800円/カートリッジ |
| 下旬 | バルバロッサ＜サミー＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 11月 | ガンフォース＜アイレム＞ 8300円(予価)/カートリッジ |
| 11月 | ソングマスター＜やのまん＞ 9000円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 11月 | メジャータイトル＜アイレム＞ 8800円(予価)/カートリッジ |
| 11月 | オウガバトル＜クエスト＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| 11月 | スーパー倉庫番＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円/カートリッジ |
| 11月 | ヒーロー戦記 プロジェクトオリュンポス＜バンプレスト＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| 11月 | ロイヤルコンクエスト＜ジャレコ＞ 8500円/カートリッジ |
| 11月 | ヒューマン・グランプリ＜ヒューマン＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 11月 | うしおととら＜ユタカ・バンダイ＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 11月 | シルヴァ・サーガ2＜セタ＞ 9500円/バックアップカートリッジ |
| 11月 | ミッキーのマジカルアドベンチャー＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ |
| 11月 | アウターワールド＜ビクター音楽産業＞ 8800円/カートリッジ |
| 11月 | ウィザードリィV＜アスキー＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 11月 | アメリカ横断ウルトラクイズ＜トミー＞ 8700円/カートリッジ |
| 11月～12月 | あしたのジョー＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/カートリッジ |

### 12月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 11日 | ステルス＜ヘクト＞ 9700円/バックアップカートリッジ |
| 11日 | アメージング テニス＜パック・イン・ビデオ＞ 8800円/カートリッジ |
| 11日 | クリスティーワールド＜アクレイムジャパン＞ 8000円(予価)/カートリッジ |
| 15日 | 46億年物語＜ゲームプラン・にじゅういち＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| 18日 | **■機動装甲ダイオン＜ビック東海＞ 8500円/カートリッジ** |
| 18日 | タイニートゥーンアドベンチャーズ＜コナミ＞ 8000円/カートリッジ |
| 19日 | 半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!＜スクウェア＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 22日 | コンバットライブス＜テクノスジャパン＞ 9300円(予価)/カートリッジ |
| 上旬 | スーパーブラックバス＜ホット・ビィ＞ 9800円/カートリッジ |
| 中旬 | **■PSYCHO DREAM＜RIOT＞ 8900円/バックアップカートリッジ** |
| 中旬 | パチ夫くんスペシャル＜ココナッツジャパン＞ 9800円/カートリッジ |
| 下旬 | ラッシング・ビート乱 複製都市＜ジャレコ＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | **■スーパーバレーII＜ビデオシステム＞ 8900円/バックアップカートリッジ** |
| 12月 | **■少年アシベ＜タカラアミューズメント＞ 価格未定/カートリッジ** |
| 12月 | **■戦え原始人2～ルーキーの冒険～＜データイースト＞ 8000円/カートリッジ** |
| 12月 | 信長公記＜やのまん＞ 12500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | 哭きの竜～麻雀飛翔伝～＜アイ・ジー・エス＞ 8700円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | 奇々怪界 -謎の黒マント-＜ナツメ＞ 8500円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | バトルテック＜ビクター音楽産業＞ 8800円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | セプテントリオン＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | ドラゴンズ・アース＜ヒューマン＞ 8500円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 12月 | ナグザットスーパーピンボール邪鬼破壊(JAKI CRASH)＜ナグザット＞ 8500円/カートリッジ |
| 12月 | TRIFF～大西部アニマルの秘宝～＜サイクロン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 12月 | 中嶋悟監修 SUPER F-1 HERO＜バリエ＞ 8900円/カートリッジ |
| 12月 | SD飛龍の拳(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | ザ キングオブラリー パリ～モスクワ～ペキン＜メルダック＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | バトルサッカー フィールドの覇者＜バンプレスト＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | スーパーチャイニーズワールド2＜カルチャーブレーン＞ 8800円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | エイリアンVSプレデター＜アイ・ジー・エス＞ 8700円/カートリッジ |
| 12月 | フライング ヒーロー ぶぎゅる～の大冒険＜ソフエル＞ 8800円/カートリッジ |
| 12月 | ジョジョの奇妙な冒険＜コブラチーム＞ 9500円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | ビデオキッズ＜ケムコ＞ 8500円/カートリッジ |
| 12月 | トップレーサー2＜ケムコ＞ 8900円/カートリッジ |
| 12月 | 芹沢信雄のバーディトライ＜東宝＞ 9600円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | ウォーリーをさがせ(絵本の国の大冒険)＜トミー＞ 9500円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | マイト・アンド・マジックBOOK2＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 12月 | 弁慶外伝 沙の章＜サン電子＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | SDガンダム外伝2 円卓の騎士＜ユタカ・バンダイ＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | スーパービックリマンVSバイオ悪魔＜ベック＞ 7800円(予価)/カートリッジ |
| 12月 | 史上最強のクイズ王決定戦スーパー＜ヨネザワPR21＞ 8900円/カートリッジ |
| 12月 | 早指し 二段森田将棋＜セタ＞ 14800円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | エキゾースト・ヒートII＜セタ＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | スーパーニチブツマージャン(仮題)＜日本物産＞ 8800円/バックアップカートリッジ |
| 12月 | デビルズコース＜ティーアンドイーソフト＞ 9800円/カートリッジ |
| 12月 | ロードランナーVSワイリーコヨーテ＜サン電子＞ 8600円/カートリッジ |
| 12月 | らんま1/2 ～爆烈乱闘篇～＜メサイヤ＞ 9600円/カートリッジ |
| 12月 | ファイナルファンタジーV＜スクウェア＞ 9800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | スーパースターウォーズ＜ビクター音楽産業＞ 8800円/カートリッジ |
| 12月 | スーパー大相撲 熱戦大一番＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | 大爆笑 人生劇場＜タイトー＞ 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | アクタリオン＜テクモ＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | テクモ スーパーNBAバスケットボール＜テクモ＞ 8900円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 12月 | **●大相撲魂(スピリット)＜タカラ＞ 9800円/バックアップカートリッジ** |
| '92年 | バズー!魔法世界＜ホット・ビィ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '92年 | 2020年スーパーベースボール＜ケイ・アミューズメントリース＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |

### '93年1月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| '93年1月3日 | ELFARIA＜ハドソン＞ 9500円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月下旬 | 負けるな 魔剣道！＜DATAMポリスター＞ 8800円/カートリッジ |
| '93年1月下旬 | MOTHER 2 ギーグの逆襲＜任天堂＞ 8900円[込]/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | **■メタルマックス 2＜データイースト＞ 9500円/バックアップカートリッジ** |
| '93年1月 | お茶の間伝説＜アイ・ジー・エス＞ 8700円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | イーハトーヴォ物語＜ヘクト＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | モノポリー＜トミー＞ 9700円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | ブレス・オブ・ファイア～竜の戦士～＜カプコン＞ 9800円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | バットマンリターンズ＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ |
| '93年1月 | 鉄道王 レールロードタイクーン＜アイ・ジー・エス＞ 12800円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | 八玉の勇士伝説 BURAI＜アイ・ジー・エス＞ 8700円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | XAK＜サン電子＞ 9600円/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | ポピュラス2＜イマジニア＞ 9800円(予価)/カートリッジ |
| '93年1月 | エルナード＜ゲームプラン・にじゅういち＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '93年1月 | ナイジェル マンセル F-1 チャレンジ＜インフォコム＞ 8800円/カートリッジ |
| '93年2月19日 | **■ジャングルウォーズ 2＜ポニーキャニオン＞ 9500円/バックアップカートリッジ** |
| '93年2月 | **■ファースト サムライ＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ** |
| '93年2月 | キネシス(仮題)＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年2月 | ドラえもん～のび太と妖精の国～＜エポック社＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年2月 | NFLフットボール＜コナミ＞ 8800円/カートリッジ |
| '93年2月下旬 | デバステイター＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '93年2月下旬 | **●雀闘士 銅鑼王＜パウ＞ 価格未定/カートリッジ** |
| '93年3月～4月 | スーパーフルメタル＜アクレイムジャパン＞ 8800円(予価)/バックアップカートリッジ |
| '93年3月 | ソード・マニアック＜東芝EMI＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年3月 | 神聖紀オデッセリア＜ビック東海＞ 9500円(予価)/バックアップカートリッジ |
| '93年3月 | 将魔(仮題)＜サミー＞ 8700円(予価)/カートリッジ |
| '93年3月 | アルバート オデッセイ＜サン電子＞ 9600円/カートリッジ |
| '93年4月 | プレヒストリック＜ケムコ＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年5月 | スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年6月 | バック・トゥ・ザ・フューチャー2＜東芝EMI＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '93年 | **■ボトムアップ＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ** |
| '93年 | **■雲にのる＜ヘクト＞ 価格未定/バックアップカートリッジ** |
| '93年 | 摩陀羅2＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年 | CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL＜カプコン＞ 8500円/カートリッジ |
| '93年 | ファイナルファイト II(仮題)＜カプコン＞ 8500円(予価)/カートリッジ |
| '93年 | おざなりダンジョン＜DATAMポリスター＞ 8800円[込]/カートリッジ |
| '93年 | 川釣り(仮題)＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年 | FMW(仮題)＜ポニーキャニオン＞ 価格未定/カートリッジ |
| '93年 | 闘牌伝(仮題)＜ビデオシステム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '93年 | シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産＜カルチャーブレーン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |

### 発売日未定のソフト

| | |
|---|---|
| | ノスフェラトゥ＜セタ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | マスターオブモンスターズ～大魔王ガイアの誕生～＜カプコン＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | Q・BEAT3＜バップ＞ 7000円/カートリッジ |
| | 新日本プロレスリング公認 超戦士IN闘強導夢＜バリエ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王＜バンダイ＞ 8800円(予価)/カートリッジ |
| | シムアント＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | スパークリングショット(仮題)＜任天堂＞ 8000円(予価)[込]/カートリッジ |
| | つっぱり大相撲-立身出世編＜テクモ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | スーパーノヴァ＜コピアシステム＞ 価格未定/カートリッジ |
| | ソルスティスII(仮題)＜EPIC・ソニーレコード＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | トールキンの「指輪物語」＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ワンダーブック＜アスク講談社＞ 価格未定/カートリッジ |
| | デスブレイド＜アイマックス＞ 9700円(予価)/カートリッジ |
| | デュアル オーブ＜アイマックス＞ 9700円(予価)/バックアップカートリッジ |
| | くにおくんのドッジボールだよ★全員集合!(仮題)＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ |
| | ザ・ラストバトル＜テイチク＞ 価格未定/カートリッジ |
| | アクションパチ夫(仮題)＜ココナッツジャパン＞ 価格未定/カートリッジ |
| | アミュージングドリーム＜タカラ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | サージェント サンダース コンバット＜ヨネザワPR21＞ 価格未定/カートリッジ |
| | マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/カートリッジ |
| | フェイスボール2000＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/カートリッジ |
| | エストポリス伝記＜タイトー＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | スーパーキックオフ＜ミサワエンターテインメント＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | スーパーエアーダイバー＜アスミック＞ 価格未定/カートリッジ |
| | 鋼鉄の騎士＜アスミック＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | F-1 GRAND PRIX Part2＜ビデオシステム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | パワーモンガー＜イマジニア＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | クリストファー・コロンブス＜ミサワエンターテインメント＞ 価格未定/カートリッジ |
| | バイオ・メタル(仮題)＜アテナ＞ 8980円(予価)/カートリッジ |
| | スーパースラップショット＜アルトロン＞ 8800円(予価)/カートリッジ |
| | ドラッケン2＜ケムコ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | ドラゴンボールZ II＜バンダイ＞ 価格未定/カートリッジ |
| | レッド・オクトーバーを追え!＜アルトロン＞ 価格未定/カートリッジ |
| | 対局囲碁ゴライアス＜ビー・ピー・エス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ |
| | **●天舞スピリッツ＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/バックアップカートリッジ** |

## PC PCエンジン

### 9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 25日 | コズミックファンタジー3 冒険少年レイ＜レーザーソフト＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用 |
| 25日 | 炎の闘球児 ドッジ弾平＜ハドソン＞ 6500円/Huカード |
| 25日 | LOOM＜ビクター音楽産業＞ 8000円/スーパーCD-ROM専用 |
| 25日 | ウィザードリィV＜ナグザット＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用 |
| 29日 | シェイプシフター 魔界英雄伝＜ビクター音楽産業＞ 7400円/スーパーCD-ROM専用 |

### 10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 1日 | YAWARA!＜ソフィックス＞ 6900円/スーパーCD-ROM両対応 |
| 2日 | 激写ボーイ＜アイレム＞ 7000円(予価)/Huカード |
| 2日 | スターモビール＜ナグザット＞ 6800円/CD-ROM |
| 2日 | らんま1/2 ～打倒、元祖無差別格闘流!～＜メサイヤ＞ 7200円/スーパーCD-ROM両対応 |
| 9日 | スライムワールド＜マイクロワールド＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 9日 | ザ・プロ野球SUPER＜インテック＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 10日 | パワースポーツ＜ハドソン＞ 6500円/Huカード |
| 10日 | クイズ 殿様の野望＜ハドソン＞ 6200円/スーパーCD-ROM両対応 |
| 23日 | **■SNATCHER＜コナミ＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用** |
| 23日 | 銀河お嬢様伝説YUNA＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 23日 | キアイダン00(ダブルオー)＜RIOT＞ 6980円/スーパーCD-ROM専用 |
| 30日 | ファイヤープロレスリング3 Legend Bout＜ヒューマン＞ 7900円(予価)/Huカード |

### 11月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 20日 | PC原人シリーズ PC電人＜ハドソン＞ 6500円/Huカード |
| 20日 | シムアース＜ハドソン＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 20日 | PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA＜データウエスト＞ 7600円/スーパーCD-ROM専用 |
| 27日 | **■「ゴッドパニック」至上最強軍団＜テイチク＞ 6800円(予価)/スーパーCD-ROM専用** |
| 上旬 | 超兄貴＜メサイヤ＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 下旬 | **■メタモジュピター＜日本電気HE＞ 6800円/スーパーCD-ROM専用** |
| 下旬 | **■レミングス＜サン電子＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用** |
| 11月 | 太閤記＜アスク講談社＞ 8500円/CD-ROM |
| 11月 | 横山光輝 真・三国志 ～天下は我に～＜ナグザット＞ 8800円/CD-ROM |
| 11月 | 信長の野望・武将風雲録＜光栄＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 11月 | テラクレスタII＜日本物産＞ 6900円(予価)/Huカード |
| 11月 | TECMO WORLDCUP スーパーサッカー＜メディアリング＞ 7800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 11月 | 宇宙戦艦ヤマト＜ヒューマン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 11月～12月 | スーパーシュヴァルツシルト2＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |

### 12月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 4日 | GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 8800円(予価)/スーパーCD-ROM専用 |
| 4日 | 桃太郎伝説外伝 第I集＜ハドソン＞ 6500円/Huカード |
| 11日 | ボンバーマン'93＜ハドソン＞ 6500円/Huカード |

| | |
|---|---|
| 18日 | ブライII闇皇帝の逆襲<リバーヒルソフト> 7800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 23日 | ドラゴンスレイヤー英雄伝説II<ハドソン> 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 中旬 | 上海III ドラゴンズアイ<アスク講談社> 7500円/CD-ROM |
| 中旬 | パチ夫くん 笑う宇宙<ココナッツジャパン> 価格未定/CD-ROM |
| 下旬 | F1サーカス'92<日本物産> 価格未定/Huカード |
| 12月 | **■21エモン〜めざせホテル王〜<日本電気HE> 6800円/Huカード** |
| 12月 | **■フィーンド ハンター<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用** |
| 12月 | ブランダーズ<アイ・ジー・エス> 9700円/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | PCココロン(仮題)<シュールド・ウェーブ> 7900円/CD-ROM |
| 12月 | ストレイロード<アイ・ジー・エス> 8700円/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | サークI・II<RIOT> 7800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | 超時空要塞マクロス〜永遠のラブソング〜<メサイヤ> 7400円/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | ゼロヨンチャンプII<メディアリング> 7800円/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | イメージファイトII<アイレム> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | モトローダーMC<メサイヤ> 7200円/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | スーパーダライアスII<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | ジム・パワー<マイクロワールド> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | 双截龍II(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | ラプラスの魔<ヒューマン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| 12月 | **●グラディウスII<コナミ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用** |
| '92年 | 井上麻美(仮題)<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '92年 | マーブルマッドネス<テンゲン> 価格未定/Huカード |

'93年1月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| '93年3月 | サイレントメビウス<角川メディア・オフィス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '93年5月 | マジックポケット<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/未定 |
| '93年 | スタートリング・オデッセイ<レイ・フォース> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '93年 | A列車で行こうIII<アートディンク> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '93年 | 眠れぬ夜の物語(仮題)<日本電気HE> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '93年 | ホッパーキャット(仮題)<日本電気HE> 価格未定/Huカード |
| '93年 | フラッシュエンジェルズ<日本電気HE> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |
| '93年 | おたくの星座 Best Version(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用 |

発売日未定のソフト

50th<テイチク> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
盟約の定義<ヒューマン> 7200円(予価)/Huカード
デザート 巨大蟻の恐怖<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー> 6800円/スーパーCD-ROM両対応
ストライダー飛竜<NECアベニュー> 価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
レインボーアイランド<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ワードナの森<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ> 価格未定/Huカード
ギャラクシーフォース<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
ホラーストーリー<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
チキチキボーイズ<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ゲイングランド<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
天地を喰らう<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ピーターパックラット<テンゲン> 価格未定/Huカード
マジカルパズル・ポピルズ<テンゲン> 価格未定/Huカード
TVスポーツ・スペシャル<ビクター音楽産業> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
アルガノス<インテック> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ダイノフォース<ユニポスト・オブ・ジャパン> 価格未定/Huカード
モンスターメーカー<NECアベニュー> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ふしぎの海のナディア<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ヘルファイアー<NECアベニュー> 価格未定/Huカード
幻蒼大陸 オーレリア<タイトー> 価格未定/CD-ROM
ラストハルマゲドンII(仮題)<ブレイングレイ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
イースIV<ハドソン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ロードランナーII<ハドソン> 価格未定/Huカード
RPC原人<ハドソン> 価格未定/Huカード
パワーテニス<ハドソン> 価格未定/Huカード
インペリアル・フォース<システムソフト> 価格未定/CD-ROM
ホーリーナイト<アスミック> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜<メサイヤ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
風の伝説 ザナドゥ<日本ファルコム> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
芸者ウォリアーズ<タイトー> 価格未定/CD-ROM
FRAY -Xak外伝-(仮題)<マイクロキャビン> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ネクスザール<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
フォーセットアムール<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
オフ・ザ・ウォール<テンゲン> 価格未定/Huカード
SWORD MASTER(仮題)<ライトスタッフ> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
ダウンタウン熱血行進曲〜それゆけ大運動会(仮題)<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
JP LEAGUE<クリーム> 価格未定/Huカード
**●BLACK HOLE ASSAULT<マイクロネット> 価格未定/CD-ROM**

## MD メガドライブ

9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 25日 | ライズ・オブ・ザ・ドラゴン A Blade Hunter Mystery<セガ> 6800円/CD-ROM |
| 25日 | ワンダードッグ<ビクター音楽産業> 7200円/CD-ROM |
| 26日 | キングサーモン<ホット・ビィ> 6800円/カートリッジ |

10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 16日 | チキチキボーイズ<セガ> 価格未定/カートリッジ |
| 23日 | **■機動警察パトレイバー〜98式起動せよ!〜<マーバ> 7800円/バックアップカートリッジ** |
| 23日 | **■BLACK HOLE ASSAULT<マイクロネット> 6800円/CD-ROM** |
| 23日 | スーパーH.Q.<タイトー> 6800円/カートリッジ |
| 23日 | ヴィクセン357<メサイヤ> 8800円/バックアップカートリッジ |
| 29日 | エアーマネジメント<光栄> 11800円/カートリッジ |
| 30日 | **■クライング<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |
| 30日 | **■ホリーフィールドボクシング<セガ> 7800円(予価)/カートリッジ** |
| 30日 | **■プロ野球スーパーリーグCD<セガ> 7800円/CD-ROM** |
| 下旬 | レミングス<サン電子> 7800円/カートリッジ |
| 10月 | ランドストーカー〜皇帝の財宝〜<セガ> 8700円(予価)/バックアップカートリッジ |
| 10月 | ダークウィザード・蘇りし闇の魔導士<セガ> 6800円(予価)/CD-ROM |
| 10月 | チェルノブ<データイースト> 5800円/カートリッジ |

11月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 8日 | 三國志III<光栄> 14800円/バックアップカートリッジ |
| 13日 | **■TIME GAL-タイムギャル-<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM** |
| 13日 | **■ぷよぷよ(仮題)<セガ> 4800円(予価)/カートリッジ** |
| 20日 | **■忍者外伝<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |
| 20日 | アフターバーナーIII<CSK総合研究所> 8400円/CD-ROM |
| 24日 | **■ソニック・ザ・ヘッジホッグ2<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |

| | |
|---|---|
| 27日 | Junker's High<シムス> 8800円/バックアップカートリッジ |
| 上旬 | 電忍アレスタ<コンパイル> 6800円/CD-ROM |
| 下旬 | パワーアスリート<KANEKO> 8500円(予価)/カートリッジ |
| 下旬 | ゆみみみっくす<ゲームアーツ> 価格未定/CD-ROM |
| 下旬 | ぎゅわんぶらぁ自己中心派(仮題)<ゲームアーツ> 価格未定/CD-ROM |
| 11月 | サイドポケット<データイースト> 5800円/カートリッジ |
| 11月 | 魔天の創滅<講談社総研> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 11月 | ガントレット<テンゲン> 価格未定/カートリッジ |
| 11月 | Aランクサンダー<RIOT> 7400円/CD-ROM |
| 11月 | ボールジャックス<ナムコ> 価格未定/カートリッジ |

12月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 4日 | **■ランパート<テンゲン> 6800円/カートリッジ** |
| 4日 | クイズ殿様の野望<シムス> 7800円/CD-ROM |
| 4日 | ゼノン2<ピーシーエム・コンプリート> 8600円(予価)/カートリッジ |
| 4日 | GODS<ピーシーエム・コンプリート> 8800円(予価)/カートリッジ |
| 11日 | **■G-LOC<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |
| 11日 | **■ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮題)<セガ> 価格未定/CD-ROM** |
| 11日 | **■スーパー忍2<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |
| 18日 | **■R.B.I.4 ベースボール<テンゲン> 価格未定/カートリッジ** |
| 18日 | **■アイラブミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |
| 中旬 | パチンコクーニャン<ソフトビジョン> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | **■マジンサーガ<セガ> 6800円(予価)/カートリッジ** |
| 12月 | Pop'n Land<シュールド・ウェーブ> 価格未定/CD-ROM |
| 12月 | スティールタロンズ<テンゲン> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | 聖魔伝説3×3EYES<セガ> 価格未定/CD-ROM |
| 12月 | 天舞 メガCDスペシャル(仮題)<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM |
| 12月 | プレゼンス ノスタルジアII<シュールド・ウェーブ> 価格未定/CD-ROM |
| 12月 | 中嶋悟監修 F-1 GRAND PRIX 2<バリエ> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | メガロマニア<CSK総合研究所> 価格未定/カートリッジ |

'93年1月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| '93年1月14日 | **■ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌<セガ> 価格未定/カートリッジ** |
| '93年1月 | ブギウギ・ボーリング(仮題)<ビスコ> 価格未定/カートリッジ |
| '93年2月 | ロードライアット<テンゲン> 価格未定/カートリッジ |
| '93年2月 | 銀河鉄道999<RIOT> 7800円/CD-ROM |
| '93年2月下旬 | デバステイター<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM |
| '93年3月 | スイッチ<セガ> 価格未定/CD-ROM |
| '93年3月 | サイボーグ009<RIOT> 7800円/CD-ROM |
| '93年3月 | 騎士伝説<講談社総研> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| '93年3月 | ウィング・コマンダー<セガ> 価格未定/CD-ROM |
| '93年 | アークスI II III<ウルフ・チーム> 価格未定/CD-ROM |
| '93年 | テラフォーミング<パック・イン・ビデオ> 6800円/CD-ROM |
| '93年 | マイトアンド マジックIII<CSK総合研究所> 価格未定/CD-ROM |
| '93年 | 魔神転生(仮題)<シムス> 7800円/カートリッジ |

発売日未定のソフト

Vay(ヴァイ)〜流星の鎧〜<シムス> 7800円/CD-ROM
ゴールデンアックス3<セガ> 価格未定/カートリッジ
沈黙の艦隊<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
笑ゥせぇるすまん<セガ> 価格未定/CD-ROM
シムアース<セガ> 価格未定/CD-ROM
シュヴァルツシルト<工画堂スタジオ> 価格未定/CD-ROM
スラップファイトMD<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
スーパーエアーウルフ(仮題)<KANEKO> 価格未定/CD-ROM
F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
パワードリフト<電波新聞社> 価格未定/CD-ROM
ニンジャウォーリアーズ<タイトー> 価格未定/CD-ROM
大封神伝<ビクター音楽産業> 価格未定/CD-ROM
アルスラーン戦記<ヒューマン> 価格未定/CD-ROM
ワールドラリー<ビスコ> 価格未定/CD-ROM
MERRY GOROUND<データウェスト> 価格未定/CD-ROM
ラングリッサー2(仮題)<メサイヤ> 価格未定/バックアップカートリッジ
THE III RD WORLD WAR<マイクロネット> 価格未定/CD-ROM
ナイトストライカー<タイトー> 価格未定/CD-ROM
シルフィード(仮題)<ゲームアーツ> 価格未定/CD-ROM
幻影都市〜ILLUSION CITY〜<マイクロキャビン> 価格未定/CD-ROM
ファンタシースターIV<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
ロードス島戦記<セガ> 価格未定/CD-ROM
チャック ロック<セガ> 価格未定/カートリッジ
バットマン・リターンズ<セガ> 価格未定/カートリッジ
ジョー・モンタナIII(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
タズマニア<セガ> 価格未定/カートリッジ
クラスティーズ・ファン・ハウス(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
ザ・シンプソンズ バートVSザ・スペース・ミュータンツ<セガ> 価格未定/カートリッジ
洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD<セガ> 価格未定/CD-ROM
**●PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA<データウェスト> 価格未定/CD-ROM**

## GB ゲームボーイ

9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 25日 | メルヘン倶楽部<ナグザット> 3800円[込]/カートリッジ |
| 25日 | コナミックバスケット<コナミ> 3500円/カートリッジ |
| 30日 | 三國志・ゲームボーイ版<光栄> 6800円[込]/バックアップカートリッジ |

10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 9日 | **■パチンコかぐや姫<ココナッツジャパン> 3980円[込]/カートリッジ** |
| 16日 | **■バトルドッジボール<バンプレスト> 4980円[込]/カートリッジ** |
| 16日 | アレサIII<やのまん> 4800円[込]/バックアップカートリッジ |
| 16日 | SPOT<ビー・ピー・エス> 3500円[込]/カートリッジ |
| 16日 | 馬番倶楽部<ヘクト> 5800円[込]/バックアップカートリッジ |
| 21日 | スーパーマリオランド2 6つの金貨<任天堂> 3900円[込]/バックアップカートリッジ |
| 23日 | アダムス・ファミリー<ミサワエンターテインメント> 3900円[込]/カートリッジ |
| 30日 | **■ランパート<ジャレコ> 4000円/カートリッジ** |
| 30日 | キョロちゃんランド<ヒロ> 3980円(予価)[込]/カートリッジ |

11月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 27日 | コナミックアイスホッケー<コナミ> 3500円/カートリッジ |
| 27日 | GB原人<ハドソン> 3980円[込]/カートリッジ |
| 上旬 | ファンタズム<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ |
| 中旬 | フェラーリ<ココナッツジャパン> 4300円[込]/カートリッジ |
| 下旬 | トリップワールド<サン電子> 3500円[込]/カートリッジ |

| | |
|---|---|
| 11月 | ミッキーズチェイス<ケムコ> 3900円/カートリッジ |
| 11月 | ドクターフランケン<ケムコ> 3900円/カートリッジ |
| 11月 | 元気ばくはつ「ガンバルガー」<トミー> 3800円[込]/カートリッジ |
| 11月 | Jリーグ ファイティングサッカー<アイ・ジー・エス> 4500円[込]/カートリッジ |
| 11月 | アメリカ横断ウルトラクイズパート3<トミー> 3980円(予価)[込]/カートリッジ |
| 11月 | タンブルポップ<データイースト> 3800円[込]/カートリッジ |
| 11月 | ぬ〜ぼ〜<アイレム> 3800円(予価)[込]/カートリッジ |
| 11月 | 聖闘士セイントパラダイス 最強の戦士たち<ユタカ> 4800円(予価)[込]/カートリッジ |

12月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 4日 | 4in1 FUN PAK<イマジニア> 3800円[込]/カートリッジ |
| 15日 | ダンジョンランド<エニックス> 4600円/バックアップカートリッジ |
| 18日 | ひとりでできるもん<バップ> 3900円(予価)[込]/カートリッジ |
| 中旬 | トムとジェリー<アルトロン> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | **■ドラえもん2〜アニマル惑星伝説〜<エポック社> 3900円[込]/カートリッジ** |
| 12月 | ミラクルアドベンチャー「エスパークス」<トミー> 3800円[込]/カートリッジ |
| 12月 | ザードの伝説II<ビック東海> 価格未定/バックアップカートリッジ |
| 12月 | ロックマンワールド3<カプコン> 3500円[込]/カートリッジ |
| 12月 | 木づちだ クイズだ 源さんだ!<アイレム> 3800円(予価)[込]/カートリッジ |
| 12月 | R-TYPE II<アイレム> 3800円(予価)[込]/カートリッジ |
| 12月 | ミッキーマウスIV<ケムコ> 3900円/カートリッジ |
| 12月 | ルクル<ビック東海> 3980円[込]/バックアップカートリッジ |
| 12月 | 宇宙の騎士 テッカマンブレード<ユタカ> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | スーパービックリマン<ユタカ> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | 地球解放軍ZAS ジアース<ティーアンドイーソフト> 3500円[込]/カートリッジ |
| 12月 | バックスバニーとゆかいな仲間たち<サン電子> 3600円[込]/カートリッジ |
| 12月 | メトロパニック(仮題)<日本物産> 価格未定/カートリッジ |
| 12月 | ウィザードリィ・外伝II 古代皇帝の呪い<アスキー> 4635円(予価)[込]/バックアップカートリッジ |
| 12月 | 美少女戦士セーラームーン<エンジェル> 3500円(予価)[込]/カートリッジ |
| 12月 | マサカリ伝説・RPG編<トンキンハウス> 価格未定/バックアップカートリッジ |

'93年1月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| '93年1月 | ぼくドラキュラくん(仮題)<コナミ> 3800円/カートリッジ |
| '93年1月 | ナイジェル マンセル F-1 チャレンジ ゲームボーイ<インフォコム> 3500円[込]/カートリッジ |
| '93年2月 | アタック・オブ・ザ・キラートマト<アルトロン> 4500円(予価)[込]/カートリッジ |
| '93年3月 | アルマジロ外伝<アイ・ジー・エス> 3900円[込]/カートリッジ |
| '93年3月 | モンスターメーカー2 ウルの秘剣<ソフエル> 4980円[込]/バックアップカートリッジ |
| '93年3月 | MYSTERIUM<バップ> 4800円[込]/カートリッジ |
| '93年 | 天地を喰らう<カプコン> 4500円[込]/バックアップカートリッジ |

発売日未定のソフト

ブービーボーイズ<日本物産> 3800円[込]/カートリッジ
新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士<バリエ> 価格未定/カートリッジ
ブルームランド<クエスト> 価格未定/カートリッジ
LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社> 価格未定/カートリッジ
鉄道王II<デービーソフト> 3500円[込]/カートリッジ
女神転生 外伝(仮題)<アトラス> 価格未定/バックアップカートリッジ
バトルトード<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
フリントストーン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
ジェットソン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
リングレイジ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
ダーティーレーシング<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
隠忍3(仮題)<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ
WWFスーパースターズ2(仮題)<アクレイムジャパン> 価格未定/カートリッジ
MVPベースボール(仮題)<アクレイムジャパン> 価格未定/カートリッジ
クイズ日本昔話 アテナのハテナ?(仮題)<アテナ> 3980円[込]/カートリッジ
ダークスタジアム<サン電子> 価格未定/カートリッジ
ゼノン2<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/カートリッジ
スピードボール<ピーシーエム・コンプリート> 価格未定/カートリッジ
MAJESTIC MAGICIAN(仮題)<NICS> 価格未定/カートリッジ

## GG ゲームギア

9月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 25日 | **■シャダムクルセイダー 遥かなる大国<セガ> 5500円/バックアップカートリッジ** |

10月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 16日 | **■ファンタシースター外伝<セガ> 4500円/カートリッジ** |
| 23日 | バットマンリターンズ<セガ> 3500円/カートリッジ |
| 23日 | In the wake of VAMPIRE<シムス> 4500円/カートリッジ |
| 30日 | チャックロック<セガ> 3500円/カートリッジ |

11月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 24日 | **■ソニック・ザ・ヘッジホッグ2<セガ> 3800円(予価)/カートリッジ** |
| 27日 | **■ベア・ナックル<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ** |

12月発売のソフト

| | |
|---|---|
| 4日 | **■The GG忍2<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ** |
| 4日 | **■クニちゃんのゲーム天国II<セガ> 3500円(予価)/カートリッジ** |

'93年1月以降発売のソフト

| | |
|---|---|
| '93年1月24日 | **■ミッキーマウス2(仮題)<セガ> 3800円(予価)/カートリッジ** |
| '93年2月 | サッカー(仮題)<シムス> 価格未定/カートリッジ |
| '93年3月 | ゴルフ(仮題)<シムス> 価格未定/カートリッジ |

発売日未定のソフト

GP ライダー<セガ> 価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM$^2$で使用すると、CD・ROM$^2$で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

# Pick Up

WEEKLY ファミコン通信

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ビックカメラ

## ディスカウントショップ最新価格データ

| | ソフト名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| ファミコン | スーパーマリオUSA | 4900円[込] | 3326円[込] |
| | ダービースタリオン全国版 | 7200円 | 5040円 |
| | ドラゴンボールZIII 烈戦人造人間 | 7800円 | 6055円 |
| | ヨッシーのたまご | 4900円[込] | 3326円[込] |
| | びっくり熱血新記録~はるかなる金メダル~ | 6500円 | 3940円 |
| | 三国志II 覇王の大陸 | 6900円 | 4680円 |
| | 高橋名人の冒険島III | 5800円 | 3940円 |
| | エスパードリーム2 | 6800円 | 4620円 |
| | まじかる☆タルるートくん2 まほうだいぼうけん | 5800円 | 3940円 |
| | CAPCOM バルセロナ'92 | 6500円 | 4410円 |
| | テトリス2+Bombliss | 6500円 | 4415円 |
| | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | 6500円 | 4280円 |
| | ファイアーエムブレム外伝 | 5800円[込] | 4614円[込] |
| | シルヴァ・サーガ | 7800円 | 5300円 |
| | マリオオープンゴルフ | 6000円[込] | 4073円[込] |
| スーパーファミコン | スーパー麻雀大会 | 9800円 | 7610円 |
| | SD機動戦士ガンダム V作戦始動 | 7800円 | 5680円 |
| | アクスレイ | 8800円 | 6830円 |
| | アクロバットミッション | 8800円 | 6830円 |
| | スーパーマリオカート | 8900円[込] | 7117円[込] |
| | ストリートファイターII | 9800円 | 7570円 |
| | スーパー桃太郎電鉄II | 8800円 | 6830円 |
| | ウルトラベースボール 日本野球機構公認実名版 | 8800円 | 6830円 |
| | マリオペイント | 9800円[込] | 7498円[込] |
| | キャプテン翼III-皇帝の挑戦- | 8900円 | 7120円 |
| | アースライト | 8500円 | 6600円 |
| | T.M.N.T.タートルズインタイム | 8500円 | 6600円 |
| | F-1 GRAND PRIX | 9700円 | 6980円 |
| | キン肉マン DIRTY CHALLENGER | 7800円 | 6050円 |
| | 飛龍の拳S ゴールデンファイター | 9700円 | 7530円 |
| PCエンジン | F1チームシミュレーション PROJECT-F | 6980円 | 4740円 |
| | ロードス島戦記 | 7200円 | 4890円 |
| | パワーリーグ5 | 6800円 | 4620円 |
| | ソルジャーブレイド | 6500円 | 4410円 |
| | ソーサリアン | 7800円 | 5300円 |
| | ドラゴンナイトII | 7400円 | 5020円 |
| | ドルアーガの塔 | 6800円 | 4620円 |
| | パロディウスだ! | 9800円 | 6465円 |
| | トップをねらえ GUNBUSTER VOL.1 | 6880円 | 4620円 |
| | ファージアスの邪皇帝 | 7500円 | 5090円 |

| | ソフト名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|---|
| メガドライブ | サンダーストームFX | 7800円 | 5300円 |
| | サンダーフォースIV | 8800円 | 5980円 |
| | ブライ 八玉の勇士伝説 | 7800円 | 5300円 |
| | 修羅の門 | 6000円 | 4620円 |
| | LUNER -THE SILVER STAR- | 7800円 | 5300円 |
| | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | 3880円 | 2630円 |
| | アイルトン・セナ スーパーモナコGPII | 7800円 | 5300円 |
| | ダイナブラザーズ | 8800円 | 5980円 |
| ゲームボーイ | カエルの為に鐘は鳴る | 3900円[込] | 2647円[込] |
| | ビタミーナ王国 | 4900円[込] | 3326円[込] |
| | キン肉マン ザ・ドリームマッチ | 3500円[込] | 2369円[込] |
| | ハイパーブラックバス | 4500円[込] | 3048円[込] |
| | 星のカービィ | 2900円[込] | 1967円[込] |
| | ファミスタ2 | 3500円[込] | 2379円[込] |
| | ヨッシーのたまご | 2600円[込] | 1766円[込] |
| | ダウンタウン熱血行進曲どこでも運動会 | 3800円[込] | 2575円[込] |
| ゲームギア | アイルトン・セナ スーパーモナコGPII | 3500円 | 2370円 |
| | オリンピックゴールド | 3800円 | 2580円 |
| | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | 3200円 | 2300円 |
| | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 3800円 | 2580円 |
| | ポケット雀荘 | 3500円 | 2375円 |

| ハード名 | 標準価格 | 販売価格 |
|---|---|---|
| スーパーファミコン本体 | 25000円[込] | 15326円[込] |
| ゲームボーイ本体 | 12500円[込] | 7900円[込] |
| ファミコン本体 | 14800円 | 8930円 |
| ツインファミコン本体 | 32000円 | 21350円 |
| メガドライブ本体 | 21000円 | 10560円 |
| メガ-CD | 49800円 | 28900円 |
| ワンダーメガ本体(セガ) | 79800円 | 58050円 |
| ゲームギア本体 | 19800円 | 12420円 |
| ゲームギア用テレビチューナー | 12800円 | 9940円 |
| PCエンジンDUO本体 | 59800円 | 36790円 |
| PCエンジンCGII本体 | 19800円 | 12420円 |
| PCエンジン スーパーCD・ROM² | 47800円 | 32420円 |
| PCエンジン CD・ROM² | 57300円 | 19700円 |
| PCエンジンGT本体 | 44800円 | 28930円 |
| スーパーシステムカード Ver.3.0 | 9800円 | 7415円 |
| ゲームセレクタ | 9500円 | 7375円 |
| アスキーパッド | 2980円 | 2310円 |
| スーパージョイカード | 2480円 | 1920円 |

## 今週のお買い得情報

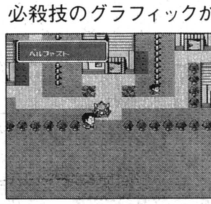
- ○サンドラの大冒険 (スーパーファミコン) ---------- 4980円
- ○摩訶摩訶 (スーパーファミコン) ---------- 4580円
- ○超魔界村 (スーパーファミコン) ---------- 5337円
- ○シムシティー (スーパーファミコン) ---------- 4980円
- ○まじかる☆タルるートくん (スーパーファミコン) ---------- 3800円
- ○ジャンボ尾崎のホールインワン (スーパーファミコン) ----- 4980円
- ○サーディオン (スーパーファミコン) ---------- 3785円
- ○ウルトラマン (スーパーファミコン) ---------- 4980円
- ○シムアース (スーパーファミコン) ---------- 4400円
- ○ファイナルファンタジーIII (ファミコン) ---------- 1970円
- ○Dr.マリオ (ファミコン) ---------- 2940円
- ○レッドアリーマーII (ファミコン) ---------- 3940円
- ○蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン (ファミコン) ---- 1880円
- ○ファミスタ'92 (ファミコン) ---------- 2980円
- ○惑星ウッドストック (メガドライブ) ---------- 500円

## 最新再出荷情報

| 発売日 | ソフト名 |
|---|---|
| **ファミコン** | |
| 9月中旬 | ○パチ夫くん4 8800円 <ココナッツジャパン> |
| 10月上旬 | ○東京パチスロアドベンチャー 6800円 <ココナッツジャパン> |
| **スーパーファミコン** | |
| 9月25日 | ○ストリートファイターII 9800円 <カプコン> |
| 9月上旬 | ○スーパーテニス ワールドサーキット 7800円 <トンキンハウス> |
| 9月上旬 | ○ライトファンタジー 8900円 <トンキンハウス> |
| 10月8日 | ○スーパー上海ドラゴンズアイ 7800円 <ホット・ビィ> |
| 10月9日 | ○北斗の拳5 天魔流星伝 哀★絶章 8900円 <東映動画> |
| 10月中旬 | ○スーパー麻雀 8000円 <アイ・マックス> |
| 10月下旬 | ○スーパー将棋 8800円 <アイ・マックス> |
| **PCエンジン** | |
| 9月18日 | ○ロードス島戦記 7200円 <ハドソン> |
| 9月30日 | ○キャンペーン版大戦略II 7800円 <マイクロキャビン> |
| 9月30日 | ○ドラゴンナイトII 7400円 <NECアベニュー> |
| **メガドライブ** | |
| 10月22日 | ○ラングリッサー 7300円 <メサイヤ> |
| **ゲームボーイ** | |
| 9月上旬 | ○ファミスタ2 3500円[込] <ナムコ> |
| 9月下旬 | ○DX馬券王Z 5900円 <アスミック> |
| 10月30日 | ○ダウンタウン熱血行進曲 3800円[込] <テクノスジャパン> |
| 10月30日 | ○熱血高校ドッジボール部 3600円[込] <テクノスジャパン> |
| 10月30日 | ○双截龍 3500円[込] <テクノスジャパン> |

## スーパーマリオ クラブ SUPER MARIO CLUB

『ナイトガンダム物語』シリーズの第3弾。今回の物語は、円卓の騎士編のストーリーで展開する。レベルアップのテンポがよく、必殺技のグラフィックが迫力満点だ。カードバトルもリニューアルされたぞ。販売予想本数30万本。



ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団

ファミコン <バンダイ>

7800円 10月23日発売

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。 ★9月14日調べ

# FORMULA 1 Inside Story



文：菊地 薫

## ●アンドレア・モーダ、追放処分

水準以上の競争力を維持できないチームを除外できる内容を持つ、スポーツコードの第166項。これをもとに、FISAはアンドレア・モーダをイタリアから除外した。未支払いのためイギリスのパーツ会社から訴えられ、チーム首脳が警察の取り調べを受けた。これがF1の威信を傷付けるとして、追放処分となった。

## ●ポスルズウェイト、爆弾発言

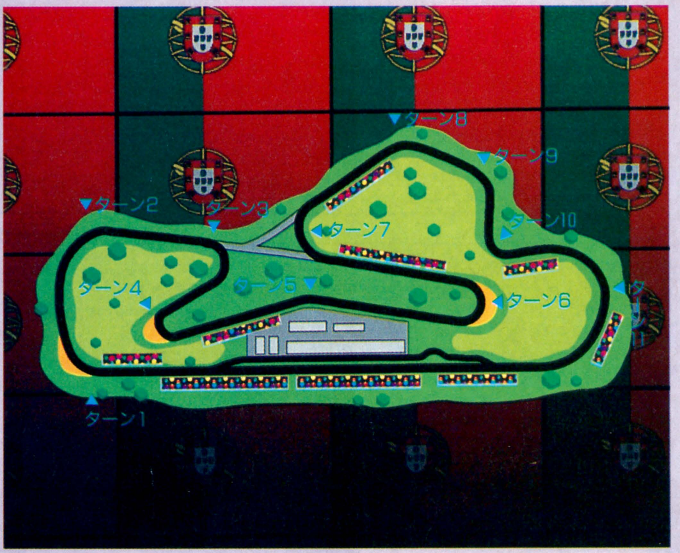
9月6日付けイギリスサンデータイムズ紙上に、フェラーリ監督ポスルズウェイトのインタビュー記事が載った。そこでシャシーファクトリーのイギリス移転に関連して、「マラネッロは凡庸なスタッフで溢れている。来年はV12エンジンは見たくない。ハートV10エンジンが、それに代わることになろう」と書かれていたものだからさあ大変。当然のごとく、イタリアでは物議をかもしたが、フェラーリ側はハートとのコンタクトは一切ないと否定した。

## ●マクラーレンにアンドレッティ

'93年のマクラーレンのシートに、ベルガーに代わってマイケル・アンドレッティが座ることになった。マイケルは昨年のフォーミュラ・インディのチャンピオンで、今シーズンもトップを争っている。'86年にインディにデビューして、通算成績は26勝、24ポール。また父親は、'78年、ロータス・フォードでF1チャンピオンとなったマリオ・アンドレッティ。インディでは、現役の親子でチームメイトを務めていることで有名。親子二代で、そろって両大陸のフォーミュラ・タイトルの奪取を目指している。マクラーレンとの契約は1年だが、'94年のオプション付き。なおセナが残留しない場合、もうひとりには、マーティン・ブランドル、マーク・ブランデル、ミカ・ハッキネンの名前があがっている。

## ●ポルトガルグランプリの見どころはココ!

ドライバー、コンストラクターの両タイトルも決まり、残る関心はマンセルがあと何勝できるか？　あるいは、マシン・パフォーマンスのハンディを乗り越え、セナとシューマッハは勝利をさらうことができるかといったところ。しかし、テクニカルコースのポルトガル戦は、例年ハプニングが起こる率が高く、安易な予想を許してくれない。中速サーキットの部類に入るエストリルだが、変化に富むコーナーやカーブのほかに、長いストレートもあり、非常にバラエティー豊かなコースだ。2速コーナーが4つ、3速コーナーがふたつあり、合計11のコーナーが巧みに連続している。そのため、シフトチェンジの回数が多いほかに、横Gを受ける時間も長くドライバーの体力的負担が大きい。コース幅は全体に狭いが、低速コーナーが多いのでそれほど障害にはならない。むしろ第2コーナーのように、追い越しが難しいところでの微妙なアタックが見られる場面があり、レースとしてはなかなかおもしろい。最大の追い越しポイントは、第1コーナーと下だり坂の終わりにあるバックストレートとその手前のコーナー。スタートでは第1コーナーもいいが、第2コーナーも見逃せないポイントだ。




●決勝開催日：9月27日　●全長：4350メートル　●周回数：71周
●テレビ放送予定：9月27日　24:05～25:55　C.G.Studio Bull Terrier阿川弘己



# 加藤博一の代打一発！

## 信頼感のあるチーム作りを!!

田淵監督率いる今シーズンのダイエーホークスは、今年こそAクラスをという意気込みがあり、それは期待できそうな様相だった。しかも、来年から本拠地となる福岡ツインドームでの開幕権を得るためにも、Aクラス入りが絶対条件。しかし、ペナントレースも終盤を向かえ、ここまでの戦いぶりを振り返ってみると、ファンにとってはまったく残念な結果となっている。いまのホークスは、首脳陣と選手たちの関係がギクシャクしているように見える。たいがい負けが込むと、チーム全体の雰囲気が暗くなってくるものだ。いまのホークスはまさにその状態。プレーする選手にすれば、こういう環境では非常にやりにくいのだ。

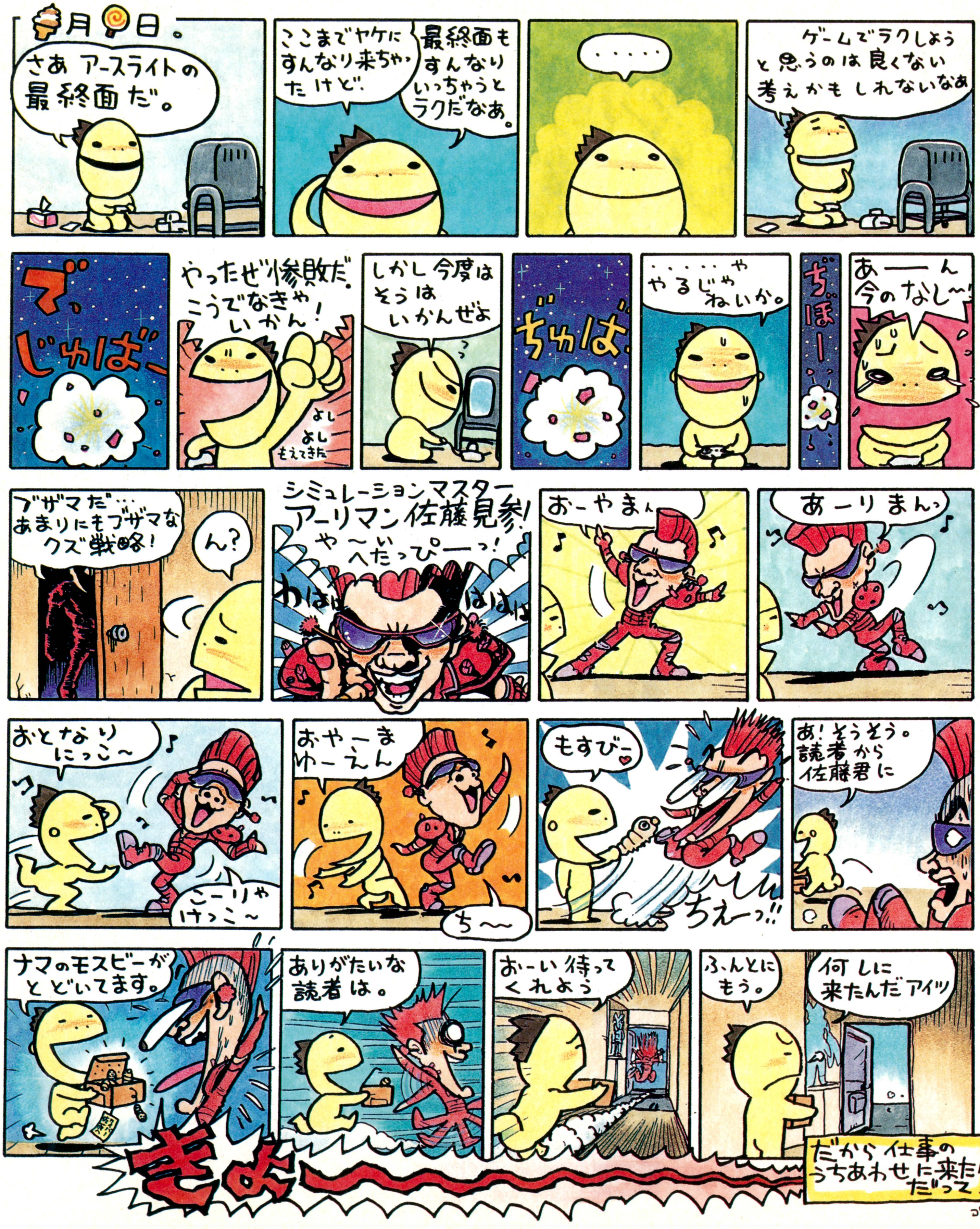
そんななか、主砲として活躍してきた門田選手が、シーズン途中としては異例の引退発表を行なった。23年間ものあいだ中心選手としてがんばった門田選手には、本当にご苦労さまといいたい。しかし、なぜこの時期に発表したのだろうか？　体力的なこともあっただろうが、いちばんの原因はやはりいまのチーム環境が門田選手の闘争心を奪ったのではないか。さらにここにきて、田淵監督の去就が怪しくなってきた。就任当時、大きな夢を持って福岡へやってきた田淵監督。だが、その夢も果たせないまま辞めてしまうのは、ファンのほかに選手たちを裏切るということになる。たんに監督の首をすげ替えればチームがよくなるものではない。いまのホークスに必要なのは、首脳陣と選手間との精神的なつながりと、精神的に浄化された環境作りではないか。自分にはそう思えてしかたがない。



☗偉大なる打者の引退はファンにとっては非常に惜しいこと。長いあいだお疲れさま。これからもがんばってください。

■うっ、はあはあげっげ原稿は……ぜえぜえ7時便が……さよおなら〜ぷう






■原稿があがっだぞ！でもつぎの締切は明日だっ!!ガンバレ桜玉吉先生!!

というわけではげましのおたよりを。

# 禁断の秘技！

KIN DAN HI GI

ファミ通㊙情報局では、9月28日より、『ドラクエV』の秘技を特設電話で公募するぞ。ほんのささいな秘技でもいい。発見しだい、すぐに教えてほしいのだ。くわしくは27ページを見てね。

ファミ通㊙情報局

MD サンダーストームFX ウルフ・チーム

## 3大コマンドで大さわぎ!

### コマンド入力はメニュー画面で




⬆タイトル画面でスタートボタンを押し、メニュー画面になったらコマンドを入力。

雰囲気バツグンのビジュアルが魅力のこのゲームだけど、それらを存分に堪能するためには、ある程度のウデを要求されるんだなあ。難易度はかなり高めだからね。しかしここに紹介する3つの秘技を使えば、だれもがこのゲームのカッコよさを、あますところなく味わえてしまうはずだ。

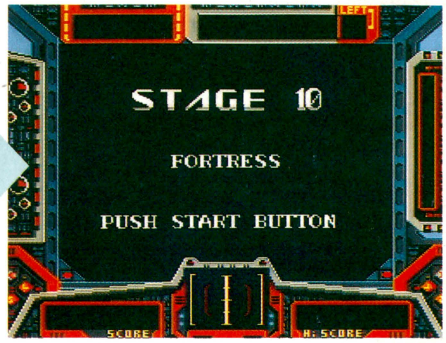
どの秘技をやるにも、まずはタイトル画面でスタートボタンを押し、そのあとに出るメニュー画面でコマンドを入力すればよい。ステージセレクト、無敵、イージーモードとお好みしだいだ。コマンド入力に成功すると、〝ブオッ〟という効果音が鳴り教えてくれるぞ。

ちなみにこれら3つの秘技は、うれしいことに併用することが可能。メニュー画面でそれぞれのコマンドを続けて入力すればよいのだ。たとえば、自由に選んだステージをイージーモードでプレーする、なんてのもオーケー。まあ、無敵とイージーモードを併用しても意味がないけどね。

**ステージを選ぶなら**

✚ボタンの左、右、Aボタン、Bボタン、Cボタンの順に押す

### 自由に選んで遊べちゃう




⬆✚ボタンの左右で好きなステージを選べる。また、プレー中にスタートボタンで、強制的にステージクリアー。

**無敵がお望みなら**

✚ボタンの左、右、Aボタン、Bボタン、Cボタン、Bボタン、Aボタン、Cボタン、Aボタン、✚ボタンの左、左、右、左の順に押す

### まさに敵なしだっ!

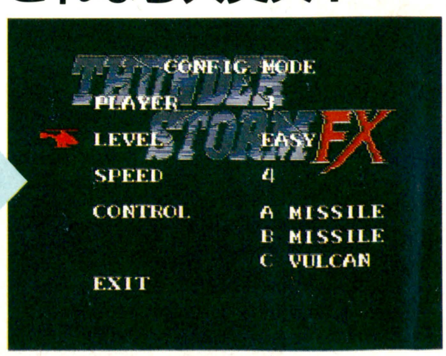



⬆ぶつかっても撃たれても、へのカッパ。無敵なのだ。フラストレーション解消にはもってこい？

**簡単モードはこちら**

✚ボタンの右、上、左、下、Aボタンの順に押す

### これなら大丈夫？




⬆レベルをイージーに設定できるようになる。イージーモードでは、やられた場所からコンティニューが可能。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

SF スーパーマリオカート 任天堂

# 真のチャンピオンとなれ!

秋田県　高岡純二（会員番号903471）

## 3つのカップを制覇



⬆まずは100シーシークラスで、キノコ、フラワー、スターの3カップを制覇。

## スペシャルカップ制覇




⬆するとスペシャルカップに挑戦できる、てのはもう知ってるよね？

## 150シーシーが選べる!




⬆スペシャルカップを制すると、なんと150シーシークラスが出現するぞ。

マリオカートグランプリでは、50シーシークラスと100シーシークラスのどちらかを選ぶようになっている。100シーシーのほうがよりハイスピードなぶん、レースは難しいよね。しかしある条件を満たせば、それをはるかに凌ぐスピードの、150シーシークラスに挑戦できるぞ。

その条件とは、100シーシークラスで3つのカップを制覇すると現われる、スペシャルカップに優勝すること。頂点を極めたプレーヤーだけに、つぎなるステップが与えられるわけだ。難しさは100シーシーの比ではないので、心してかかること。

## 熾烈な争いを勝ち抜けるか



⬆とにかく敵が速い！　並大抵の腕ではまともに戦えないぞ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2450ガバス

FC ドラゴンボールZⅢ 烈戦人造人間 バンダイ

# 最初からこんなに

島根県　原 敬彦（会員番号903472）

## 強いデータをふたつ




⬆なるべく強くなったデータを、2ヵ所にセーブしておく。

まずは、キャラクターがある程度強くなったデータを2ヵ所にセーブしておく。つぎにゲームを最初から始め、すぐにセーブ。ここでセーブが完了するまえに、乱暴にもリセットしてしまおう。そのデータでゲームを再開すると、強いほうのデータと同じレベルになってるぞ。

## 最初から始めてセーブ



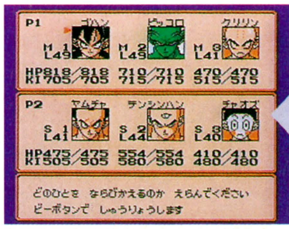

⬆ゲームを最初から始め、ふたつのうちどちらかのデータに重ねてセーブ。

## セーブ中にリセット




⬆セーブ中のメッセージが表示されているあいだに、リセットしちゃえ。

## いきなり強くなる!!



⬆スタート直後なのに、この強さ。レベルだけが書き換えられずに残るのだ。

## 再開すると…？




⬆そのデータでコンティニュー。ゲームを再開してみよう。

ファミ通 ㊙ 情報局

SF スピンディジーワールド アスキー

# ミミチャンのテストモード

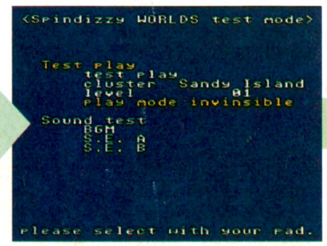
パスワードを〝MIMICHAN〞と入力すると、テストモードの画面になる。このテストモードでは、好きな星の好きな面を、難易度、無敵かどうかを選んでプレーできる。また、サウンドテストでゲーム中のBGMと効果音を自由に聴くこともできるのだ。さっそく試してみようぜ。ところで、ミミチャンってだれ？

MIMICHAN




⬆まずはメインメニューで〝Input Password〞を選び、パスワードを〝MIMICHAN〞と入力しよう。

## テストモードで自由自在!




⬆テストモードになり、好きな面を選んでプレーしたり、サウンドテストで楽しむことができちゃうのだ。

## どこでも行ける無敵もオーケー



⬆プレーモードを〝invinsible〞に設定しておけば、エネルギーゲージが減らない無敵状態でプレーすることもできる。

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

PC ロードス島戦記 ハドソン

## 強い強い！ 全身に武器を装備!!

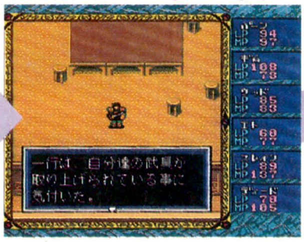
新潟県 原 竜也 （会員番号903473）

### まずセーブ



⬆カーラとのイベントのまえにセーブ。イベントのあとではこの秘技は不可。

### このイベントを終え



⬆このイベントが終わると装備がすべてはずされてしまうぞ。その状態で……。

### またロード



⬆キャンプを張り、イベント前のデータをロードする。ここがポイントなのだ。

### 武器屋へ行って



⬆武器屋へ向かおう。べつにどの武器屋でも構わない。まあお好みでどうぞ。

### 装備を選ぶ！



⬆装備状態を見ると、すべてがはずれた状態になっている。適当に売れ。

### ガンガン購入し



⬆代わりに、強力な武器を買いまくる。無論、職業の装備の差は考えての話。

### どんどん装備だ

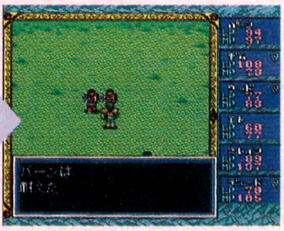


⬆装備済みの記号は出ないが、気にせず全部のアイテムを装備する。大丈夫だ。

### 防具でもできるぞ



⬆防具でもこの秘技は可能。武器ひとつにあとは防具というのもアリ。



⬆防御力は個数分。ケーニッヒティガーのように硬いキャラを作るか!?

### こんなに強くなっちゃった



⬆見よ、この攻撃力を。阿修羅か夜叉の化身か、なんて感じだな。

まずアダンの広場でキャンプを張りセーブする。ロイドという街へ行く途中にあるカーラとのイベントを済ませ、カーラが去って動けるようになったらふたたびキャンプを張り、先ほどセーブしたデータをロードする。そのまま武器屋へ行き、装備のコマンドを選択すると、装備がすべてはずれた状態になっているはずだ。この状態で武器を買い集め装備すると、装備する部位に関係なくいくつでも装備できてしまうのだ。たとえばロングスピアを８つ買い、そのすべてを装備させることも可能。無論、攻撃力はロングスピア８つ分というとてつもない数値になるぞ。攻撃力100も夢ではない！

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

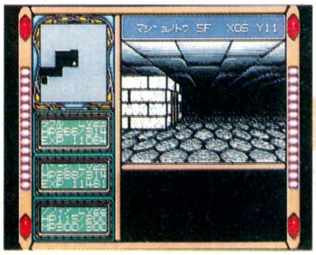
PC ドラゴンナイトII NECアベニュー

## カードなしで扉のなかへ

東京都 青柳美樹夫 （会員番号903474）

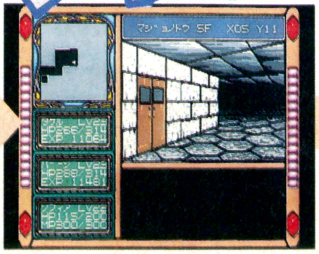
魔女の塔の５Ｆには魔法陣のカードがないと入れない扉があるよね。しかし、うしろを向いたまま扉の前に立ち、その場で半回転して前に向き直り、進めばすんなりと扉のなかに入れるのだ。５Ｆのどの扉でもこの秘技は使えるぞ。これで、詰まっている人もちょっとはラクになる!?

### うしろを向いて



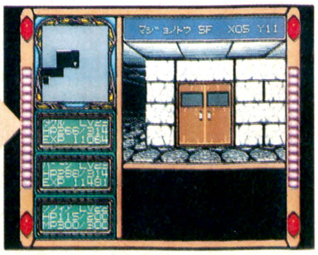
⬆うしろを向いたまま扉に接近するのだ。ヤドカリのようにずるずると、ね。

### ターンして



⬆扉の前までやって来たら、半回転ターンをしよう。あの伊藤みどりのように。

### そのまま進め



⬆そのまままっすぐ扉に突入する。なんのおとがめも質問もない。さあ行け行け。

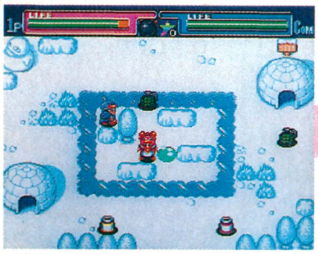
おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1300ガバス

PC TRAVEL エプル　RIOT

# タテ長モードはいかが?

山形県　青木元治　(会員番号903475)

## プレー中にポーズをかけて



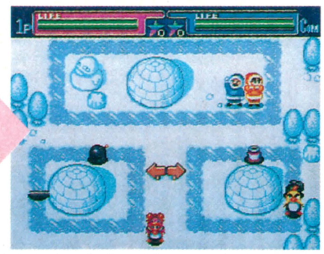
⬆どのゲームモードでプレーしていてもオーケー。プレー中、いつでもいいからポーズをかけよう。

## おおっとタテ長画面だ



⬆ポーズ中に✚ボタンの上を押してみよう。タテ長画面でプレーできるようになるぞ。ポーズを解除してプレー再開だ。

## 何度でも自由自在



⬆もう一度ポーズをかけ、✚ボタンの下を押せばもとどおりに。何度でも自由に切り替えられるのだ。

プレー中ならいつでもいいから、セレクトボタンでポーズをかける。そして✚ボタンの上を押すと、アーケード風のタテ長画面に切り替わるのだ。ちょっとプックリ気味のエプルも、いくぶんスマートになるぞ。もとに戻したいときは、おなじくポーズ中に✚ボタンの下を押せばよい。ひとり用とタイマンモードの、どちらでも有効。

ファミ通 ㊙ 情報局

PC ベイビージョー　マイクロワールド

# ジョーがムテキになっちゃうジョー!

## SUPER BAB



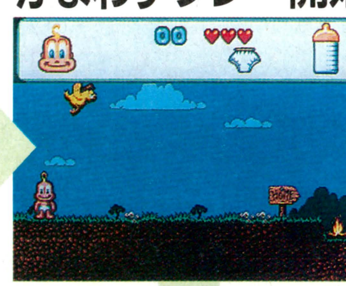

⬅まずは準備が必要。この画面で、パスワードを"SUPERBAB"と入力しておこう。

## WRONGでも大丈夫




⬅"WRONG"と表示され、パスワードのまちがいを注意されてしまう。でも、これでイイのだ。

## かまわずプレー開始だ



⬅かまわずいつもどおり、ゲームを始めよう。そしていつでもいいから、セレクトボタンを押すのだ。

## プレー中にセレクトボタンを押すと

生後10ヵ月の赤ちゃんが大活躍する、異色のアクションゲーム、『ベイビージョー』。主人公ジョーはまだベイビーだから、敵の攻撃をかいくぐって進むのは、なかなか大変なことなのだ。そこでこの秘技。パスワードを"SUPERBAB"と入力し、プレー中にセレクトボタンを押そう。ジョーがアイテムフル装備、しかも無敵のスーパーベイビーに変身しちゃうのだ。バブー。ふつうのジョーに戻ったり、アイテムフル装備だけの状態にすることも可能だジョー。

### 無敵のジョーに変身!



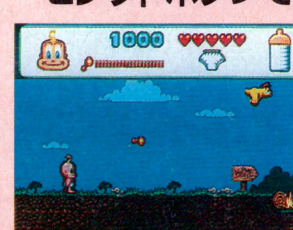
⬆ジョーくんの体が点滅、つまりマントを手に入れたときの無敵状態が、時間制限なしで続くのだ。しかも、ガラガラなどのアイテムもフル装備のうえ、いくらでも使い放題。これはうれしいジョー。

### Ⅰボタンとセレクトボタンで



⬆Ⅰボタンを押したままセレクトボタン(逆でも可)を押せば、ふつうのジョーくんに戻ることができる。再びセレクトボタンを押せば、また無敵状態に。

### Ⅱボタンとセレクトボタンで



⬆Ⅱボタンとセレクトボタンは、通常なら自爆コマンド。無敵状態でこの操作をすると、無敵は解除されるがアイテムはフル装備、という状態になる。

おもちゃ券
2000円
ファミ通チケット
1450ガバス

## MD グレイランサー　メサイヤ
# マニアが待っている
北海道　箕輪 登　（会員番号903476）

### タイトル画面で




➡この画面で入力するのだ。成功して色が変わるのは一番大きな英文ロゴ。

✚ボタンの上、下、左、右、Bボタン、Aボタンの順に押す

オー!マニアね



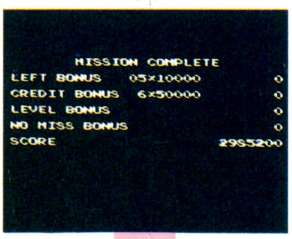

➡ほら、MANIAとしっかり表示されているぞ。あとはふつうにスタートだ。

タイトル画面になったら、右上のコマンドを入力してみよう。成功するとタイトルの色が変わるぞ。あとは通常と同じく難易度設定をすればよい。"MANIA"というレベルが登場しているはずだ。ちなみにこのコマンドは、HARDモードをクリアーしたあとに表示されるUDLRBAという文字から得たものなのだ。

おもちゃ券
2000円
ファミ通チケット
1450ガバス

## MD サンダーフォースⅣ　テクノソフト
# 増えよ！ MUSIC
千葉県　亀田 勝　（会員番号903477）

### とにかく終わらせろ




➡終わらせる。歯を食いしばって終わらせる。レベルはどれでもよい。イージーでもよい。難しいゲームだがね。

ともかくも一度ゲームをクリアーする。自然にゲーム開始画面に戻るので、コンフィグレーションモードを選択する。すると、通常では32曲しか聴けないMUSIC欄が、47曲まで聴けるようになるのだ。増えた内訳は、おまけが10曲にスタッフロール、エンディングなど。まさにクリアーした人用の秘技なのだ。

### コンフィグへ



➡ゲーム開始画面に戻ったら、そのままコンフィグレーションモードへ。

### 47曲もあるぞ！

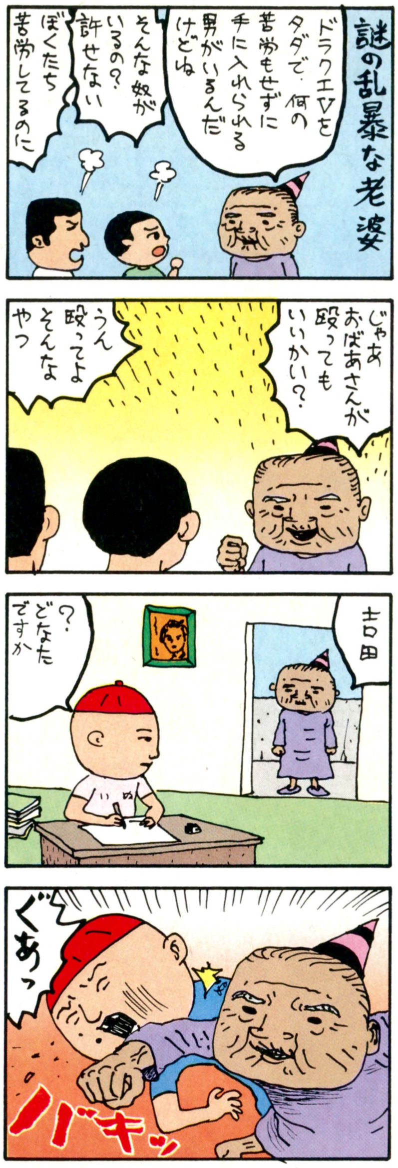


➡見たとおり、MUSICの曲数が32曲から47曲へ増えている。当分楽しめるね。

# はぎり道

隔号連載

吉田戦車




## 禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット(メタリックガバス)、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ！

### ●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
① タイトル画面で
セレクトボタンを押したまま
Bボタンを押す
② メッセージが表示され
「はい」を選ぶと
データが初期化される

ファックス番号は
☎03・5411・0071

### ●はがきの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
① コントローラーIの✚ボタンの上と
セレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
② サウンドテストの画面でスタートボタンを押すと
メドレーで曲が聞ける！

住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員NO. 000009

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係

# Game Summit '92 in Tokyo

**日時**：'92年8月28日
**場所**：新宿センチュリーハイアット
**テーマ**：各国のゲーム事情とゲームの未来
**参加者**：ジェフ・ブラウン　ピーター・モリニュー　遠藤雅伸　宮路洋一

通訳：小玉章文(イマジニア)

## アメリカの会社はつねに挑戦的でないとダメだ　ブラウン

──今日は、お忙しいところ、おいで頂きまして、どうもありがとうございます。まず最初に、アメリカ、イギリス、日本の各国のかたがたに、それぞれの国のゲーム事情についてお聞きしたいと思います。

**ジェフ・ブラウン**(以下**ブラウン**)　アメリカでは、コンピューターの技術的な進歩が一段と加速しています。パソコンでは80386、80486というCPUが主流になってますし、RAMの容量も、大きくなってきています。マシンの性能が高くなったんで、小さな会社でもいいソフトが作れるんです。以前はブロダーバンドとかE.Aなど、大手の会社が市場の大半を握っていましたが、いまはオリジンとかマクシスとか、小さい会社の、特徴のある作品がだんだんマーケットの主流になってきています。

──なるほど、そうなんですか。

**ブラウン**　パソコンと両方やるのは難しいですけど、マクシスでは家庭用ゲームマシンのソフトも作りたいと考えています。ただ開発期間が問題で、たとえば8ビットのコンピューターだと1年くらい、16ビットだと2年くらい、32ビットだと3年くらいの時間が必要になるんです。

**ピーター・モリニュー**(以下**モリニュー**)　イギリスでは、コンピューターが非常に早くから登場してきました。ハードウェアの歴史がおもしろいんで、それを話しましょう。'79年にシンクレアっていうマシンが最初に出てきました。性能はいまのポケット計算機のほうがまだ、パワフルですけどね(笑)。

**宮路洋一**(以下**宮路**)　シンクレアでゲーム作ろうしたことがあったんですよ、けっきょく何も作れなかったんですが(笑)。

**モリニュー**　当時、ホームコンピューターが世界でいちばん広まってたのはイギリスなんです。ビデオよりも普及率が高かったんです。それが、非常に多くのプログラマーを輩出した原因ですね。当時、イギリスという小さい国のなかで、何百という会社がゲームソフトを作り始めたんです。

**宮路**　シンクレアっていうのは、もともとイギリスの一企業が作ったもので、教育用のコンピューターとして指定されたんで、広まったんですよね。

**モリニュー**　ええ、そうです。





**ピーター・モリニュー**
ブルフロッグ社長。新機軸のシミュレーションゲーム、『ポピュラス』、『パワーモンガー』の生みの親。最新作の『ポピュラス2』は、'93年の1月にイマジニアからスーパーファミコン用に発売される予定。アフリカ生まれのイギリス人。

## 『ドラクエ』には日本の浪花節が入っている　遠藤

**宮地**　日本やアメリカとは状況が違いますね。日本やアメリカでは、マニアから広まったわけですから。

**モリニュー**　そのころは、いちばん小さい会社は、24時間に1個ゲームを作っていたんです(笑)。個人でやっているところでは1週間に50個作ったところもあります(笑)。原始的なゲームですけどね。でも、その人たちが成長して、いまもゲームを作っているわけです。私もそのひとりです(笑)。8年くらいまえに『アンテクレナール』っていうビジネスのシミュレーションゲームを最初に作ったんですが、まだ流通経路がなかったんで、雑誌に広告を出して売っていました。家で何千個とコピーして。そのときは金持ちになれると思っていましたよ。

——で、いくつ売れたんですか？

**モリニュー**　2個です(笑)。

**一同**（爆笑）

**モリニュー**　それも1個はお母さんが買ってくれたみたいです(笑)。まあ、イギリスを含むヨーロッパの市場ができてきた背景には、そんなことがあるわけなんです。

——とても興味深いお話ですね。では、つぎは日本のゲーム事情についてお願いします。

**宮路**　遠藤さん、どうぞ。ゲームセンターの歴史からいったほうがいいでしょう。

**遠藤雅伸**（以下**遠藤**）日本では、ゲームはもともとはアーケードのものと、パソコンのものとふたつに分けられます。いまでは、アーケードとパソコンのあいだに、家庭用のマシンができていて、ゲームというと家庭用を指します。作りかたに、アーケード的な方法と、パソコン的な方法があるんです。

**モリニュー**　それは大変興味深いですね。

**遠藤**　で、結果的に日本では、アーケードとパソコンの要素が混然一体になった、特殊なゲームが家庭用のものに見られるんです。『ドラクエ』もある意味ではそうです。

**モリニュー**　それはおもしろいですね。ヨーロッパでは『ドラクエ』はさほど受けないようです。『ウルティマ』と『ウィザードリィ』はとても人気があるんですが、『ドラクエ』はヨーロッパ的なゲームじゃないんですね。

**遠藤**　それはよくわかります。『ドラクエ』のなかには、日本的な浪花節が入っているんです。それが受ける理由だと思います。

**モリニュー**　『ドラクエ』はプレーしてませんが、『ファイナルファンタジー』はやりました。『ＦＦ』は非常にシンプルなゲームだと思います。ヨーロッパでは、ＲＰＧをやる人はだいたい18歳以上から、自分くらいまでの歳の人なんですが(笑)。『ドラクエ』をプレーする人はどのくらいの年齢ですか？

**遠藤**　言葉がわかる歳からやってますね。だいたい6、7歳くらいからでしょうか。

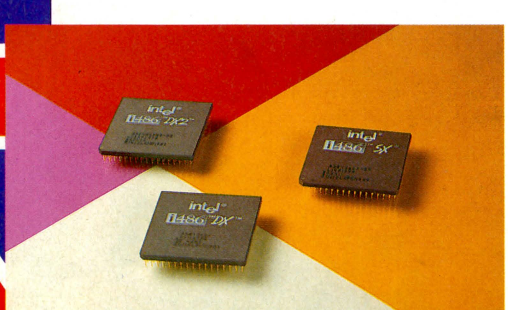
**ブラウン**　えっ、6、7歳から!?

**宮地**　日本人ならだれでもやっています。

**遠藤**　あれは、ＲＰＧというより、ＲＰＧ風に仕立てられたコンピューターの小説のようなものです。アドベンチャーに近いですね。

**モリニュー**　われわれヨーロッパの人が、『ドラクエ』のようなゲームを作るのは難しいですか？

**宮路**　その話はいろいろとあるんですけどね。けっきょく、日本でハリウッドの映画に対抗できる映画が作れるか、ということでしょう。たとえばハリウッドと同じ撮

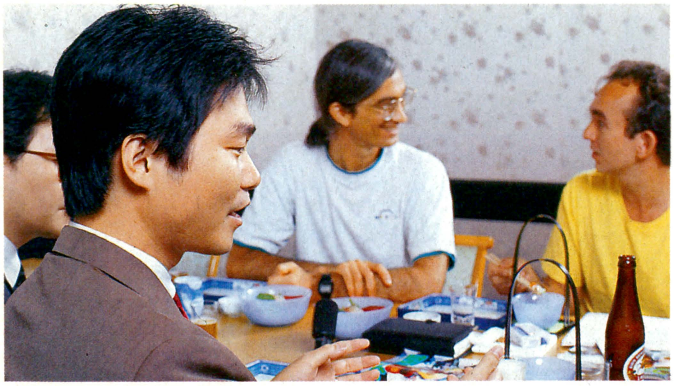



80486のCPU(インテル社製)

**アーケード的な方法とパソコン的な方法**　アーケードゲームは、最初の30秒が勝負と言われている。やり込むうちにだんだん楽しさがわかってくる、なんて悠長なタイプはゲームセンターでは生き残れないのだ。逆にパソコンゲームは、じっくりと腰をすえて遊び込むタイプのものがウケる傾向があるようだ。

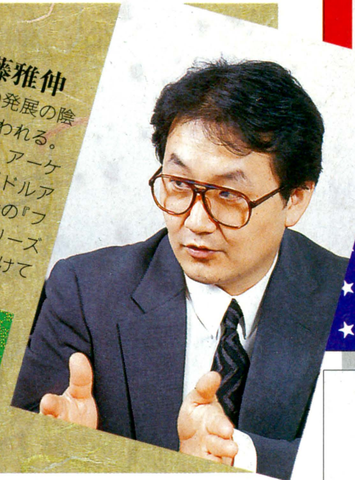
**『ドラクエ』**　アメリカやイギリスでは、『DRAGON WARRIOR』というタイトルで発売されているが、モリニュー、ブラウンの両氏には『ドラクエ』という日本式の略称で通じた。さすがと言うべきか。

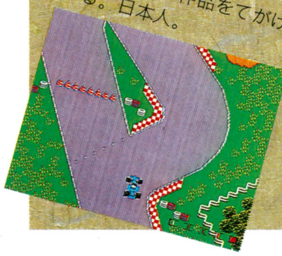
**日本人ならだれでも**　ふだんはゲームをしないが『ドラクエ』の新作だけは遊ぶという人が、日本にはたくさんいる。知ってるゲームは『ドラクエ』と『マリオ』だけ、というサラリーマンも数多い。『ドラクエⅤ』のためだけにスーパーファミコンを買う人も少なくないだろう。



## 遠藤雅伸

日本のゲーム業界の発展の陰にその人あり、と言われる。ゲームスタジオ社長。アーケード版の『ゼビウス』、『ドルアーガの塔』、ファミコンの『ファミリーサーキット』シリーズなど、多くの作品をてがけている。日本人。





### 『ドラクエ』は日本人にしか作れない? モリニュー

影技術を持っていても、日本ではハリウッド映画は作れない。なんでハリウッドが強いかっていうと、アメリカっていう国はいろんな人が集まっているので、誰にでもわかりやすく作ろうという土壌があるからだと思います。ところが、日本の監督は、日本人にしかわからない、日本人ならわかるっていう部分を映画にしようとするんです。そういう閉鎖的な感情、感覚のなかでドラマが作られていくんで、世界に受けるものを作るのが難しいんでしょうね。水戸黄門とかを作ればいいと思うんだけどね。

**遠藤** チャンバラものとかね。

**ブラウン** サムライムービーズはカウボーイムービーズ(西部劇)と同じということですね。

**宮路** そうそう。映画人はそれをやらないで、芸術的とかいって、理解しづらいものを作ってきたでしょ。ゲーム業界も同じですよ。

**遠藤** 日本のゲーム業界は、技術的な方向か、儲かるっていう方向のどっちかにいっちゃってる。

**宮路** いまのゲーム業界も、世界に受けるものを作るのは難しいし、これからも難しいと思うんですよ。

**モリニュー** でも光栄という会社のゲームは海外で売れていますよ。

**ブラウン** アートディンクの『A列車で行こうⅢ』もアメリカでけっこう当たりました。

**モリニュー** 『スーパーマリオワールド』も売れましたけども、あれはシンプルなゲームですね。

**遠藤** あれはアーケードの流れのゲームですからね。

**宮路** アーケードゲームは世界に通用するけども、パソコンゲームは、日本で作っているものが世界に通用するかって言うとノーなんですよ。『テグザー』はそこそこ売れたけど(笑)。40万本くらいね。

**ブラウン** ずいぶん昔のゲームですね(笑)。パソコンでは『A列車で行こうⅢ』が最初ですね。ウチは『アトラス』でも、2匹目のどじょうを狙いたいんですが(笑)。

**遠藤** ただ、あのふたつは家庭用としては、まだ日本では出ていないし、成功するかどうかはわからないですね。

**ブラウン** 『マリオ』などの日本の家庭用ゲームもアーケードゲームから世界に広がりました。日本のパソコンゲームも、アートディンクの作品とか、これから世界に出ていく最初の段階にいるんではないかと思います。

---

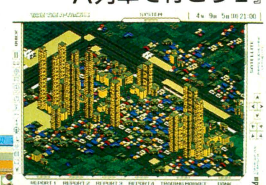
**日本人ならわかる** 典型的な例を挙げれば下町の人情と笑いを描き続ける山田洋次監督督の『フーテンの寅』シリーズがある。もちろん、ここで宮路氏が言っているのは、『寅さん』がダメだということではない。『寅さん』的な作品と並行して、インターナショナルな作品もどんどん作ってほしい、ということだ。

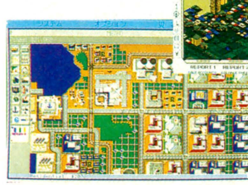
**光栄** 『信長の野望』はNESにも移植され、大方の予想を裏切って(?)なかなかのヒット作となった。

**A列車で行こうⅢ** ジェフ氏が社長を務めるマクシスは、アートディンクと業務提携している。『A列車で行こうⅢ』は、マクシスによってIBM-PC用に移植され、アメリカでかなりのヒットを記録した。

**テグザー** 宮路氏の手によるパソコン用アクションゲームの名作。'85年にはスクウェアからファミコン版が発売された。

『A列車で行こうⅢ』



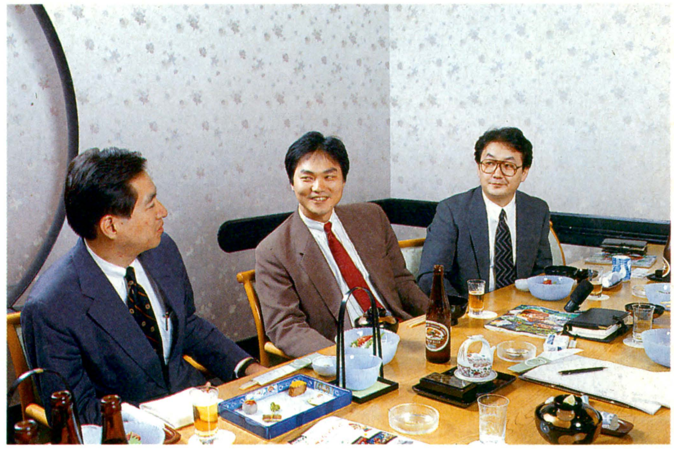


『シムシティー』

## いいゲームの条件は世界中で売れること　モリニュー

**ブラウン**　いま世界的に求められていることは、マシンが進歩するに従って、進歩した部分をうまく利用して、より複雑な楽しいゲームを作ることです。それは、ウチもブルフロッグもアートディンクも、いっしょですね。

**モリニュー**　世界中でウケるゲームがあれば、それは絶対いいゲームです。ヨーロッパでは毎月だいたい30タイトルくらい出ます。そのなかの５つくらいがややいいゲームで、あとのひとつかふたつがとてもいいゲームということになります。ほとんどのゲームはクソゲーなんで、日本では発売されないんです(笑)。



——クソゲー……。

**宮路**　クソゲーはやればわかるんですよ。臭いでわかりますね。

**モリニュー**　イギリスだけでコンピューターゲーム誌が50誌くらいあって、ほとんどの雑誌がゲームを100点満点のレイティングで評価するんです。ほんとにいいゲームは98点とか取りますけど、ほとんどのゲームが80点以下。ユーザーは、雑誌の評価が98点のゲームは買うけど、それ以外は買わない。雑誌で98点を取れば10万本は軽いけど、90点以下のゲームだと5000本しか売れないのが現実です。

**ブラウン**　アメリカでは、20対80の法則というのがあって、20パーセントの商品が80パーセントのシェアをカバーしている。20パーセントに入らないと儲けにならない。

**宮路**　日本のマーケットも同じ状況ですね。

——ところで、なんでクソゲーが出るんでしょうね。

**宮路**　クソゲーにもふたつある。ひとつはアイデアが新しすぎて、未完成なまま発売しているもの。もうひとつは、何のポリシーもなく、ただ真似して出しているもの。本当にダメなゲーム。

**遠藤**　ただのゴミだよね。

**宮路**　ただ、どんなにダメなゲームでも何か新しいことをやっているゲームに関しては、僕はすごく理解しているんです。

**モリニュー**　イギリスでも同じで、納期に間に合わせるために、完成度が低くなってしまったゲームとか、ありますね。大問題なのは、作っておいて自分でプレーしない人がいること。私たちは、自分たちでプレーするために作っている



**ジェフ・ブラウン**
天才肌のゲームデザイナー、ウィル・ライトを擁するマクシスの社長。『シムシティー』、『シムアース』、『シムアント』などをリリースしてきた。『シムアント』のスーパーファミコン版は、'93年にイマジニアから発売される。アメリカ人。



イギリスのゲーム雑誌

**世界中でウケるゲーム**　世界でもっともヒットしたゲームは、ファミコンの『スーパーマリオブラザーズ』。複雑なストーリーだとか泣かせるメッセージといったものとは無縁のこのゲームが世界中で愛されているという事実のなかに、ゲームの本質を解く鍵があるのかも？

**20対80の法則**　日本では１年間に何百本ものゲームが発売されるが、上位10タイトルの売上を合わせれば、その総売上の50パーセントを超えてしまう。この現象はどの業界にも見られることだが、ゲーム業界ではとくに顕著なようだ。一部のビッグタイトルや野心作がゲーム業界を支えていることは事実。しかし、失敗作のなかに次代を担うゲームの芽があることも事実なのだ。

**クソゲー**　ゲーム業界には、〝クソゲーにも一分のアイデア〟ということわざが存在する。しかし、最近では一分のアイデアすらないというゲームがあることも事実である。

**日本だけじゃない 世界中で同じことが 起きてる　ブラウン**

んです。このスタンスが重要だと思います。

**宮路**　いちばん重要なのは、企画の段階で何かを感じて、その何かのために作り始めることです。それがいま日本のゲームにはない。

**遠藤**　そう、情熱から作るゲーム。

**宮路**　アメリカとかイギリスではまだあるんですよ、作った意図というものが何かしら。日本のゲームには、作った意図がない。それが僕たちの感じている危機感だね。

**モリニュー**　ブルフロッグでは、まず私が紙に書いてアイデアを出すんです。それから始めるわけ。

**宮路**　それはとても大切ですよね。

**ブラウン**　ダメな会社は、ハードウェアの進歩に追いついていけないんですね。だから、これからはいい会社と悪い会社の差がいっそう激しくなってくるでしょうね。

**ブラウン**　自動車産業にもいえることですが、新しい産業ができて最初の10年間っていうのは個人で始めるレベルですね。家の納屋から、自動車も生まれてくるし、コンピューターもそう。それがハードウェアが複雑になってくるにつれてチームとしてやらなきゃいけなくなる。すると最初に始める資本が大切になってくるので、小さい会社っていうのは　いまのうちに成長しておかないとね。これからは、もう個人で始めるのは不可能でしょうね。

**モリニュー**　企業レベルで作り出すと、全部おんなじようなゲームばかりが出てくるようになる。それが残念ですね。大きな会社が似たような作品を作り出す。それでオリジナリティーがだんだんなくなってくるんですね。

**ブラウン**　それは今度の初心会にも見られました。『ストリートファイターII』に似たものとか、『ソニック』のまがいものとかね。

**宮路**　ぼくがいちばん危機感を持っているのは、日本のメーカーがクリエイターを信用してないことですね。たとえば『ドラクエ』のコピーをやれとか、経営者は平気で言うわけですよ。『ファイナルファイト』が受けたら『ファイナルファイト』のコピーをやれ、と。そういうのでいいのかなと思いますよね。それがいちばんの危機だよね。

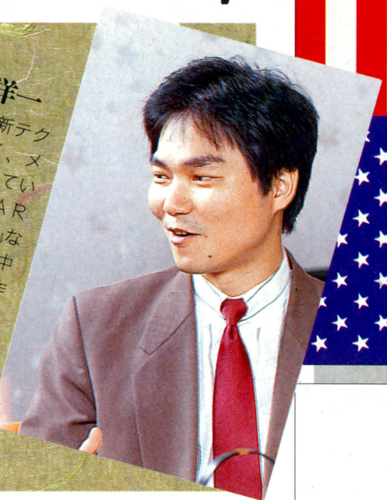
**モリニュー**　おなじようなジャンルのゲームで一見似ていて、もっと先を行ってるゲームもありますね。たとえば『A列車で行こうIII』っていうのは『シムシティー』のアイデアなんだけど、それより先に行っている。その部分の評価はちゃんとすべきだと思います。

**宮路**　先に行っていればいいんだけども、同じものを作れとか、それ以下でもいいから似たものを作れ、っていうのはね。

**モリニュー**　イギリスもそれといっしょですよ(笑)。

**遠藤**　ゲームを作る人には、3通りいるんです。会社からゲームを作れって言われて作らされているのが90パーセント、残りの10パーセント弱が新しいハードウェアのためにゲームを作らなきゃならないっていう人、CD-ROMとかスーパーファミコンとか。あとのほんの少し、日本では5、6人だけが内なる要望からゲームを作らせてもらえる人ですね。幸いに僕もそのひとりですけど。

**宮路**　いちばん問題なのは、ゲームとは何かがわかっているプロデューサーがいないってことだよ。



**宮路洋一**

ゲームアーツ社長。最新テクノロジーへの造詣が深く、メガ-CDの設計にも参加していたとか。現在は『LUNAR -THE SILVER STAR-』などのメガ-CD用のソフトを中心に年間10タイトルほどの作品をてがける。日本人。



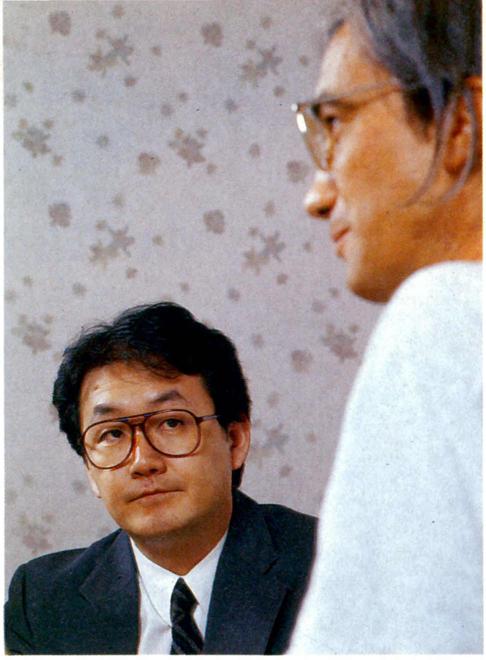

**情熱から作るゲーム**　現実には、会社の上司や親会社など、人から「作れ」と言われたのがきっかけで製作されるゲームがほとんどである。しかし、きっかけが何であれ、作り手が「作りたいから作る」という意識を持つことが大切なのだ。

**先を行ってるゲーム**　ほとんどのゲームは、すでにあるゲームをお手本にしたり、ヒントの元として使っている。そもそも、まったく新しいアイデアなんてものがそう生まれるはずもない。才能、環境、そして志など、さまざまな要素がからまって、何かのコピーで終わってしまうか、オリジナルの"先を行く"ことができるかが決まる。『テトリス』がソ連から生まれたことは興味深い。

**内なる欲望からゲームを作らせてもらえる人**
補足すると、"内なる欲望からゲームを作ることができ、なおかつそのゲームが商業的にも納得できる結果を出すことが見込める人"が5、6人しかいないということ。



ファミコンスペースワールド'92



## まだ何がバーチャルリアリティーなのかわからない　宮路

——バーチャルリアリティーに関しては、どうお考えですか？

**遠藤**　まだ、ハードを使うためにソフトを作らざるを得ない状況にある。そういううちはいいものはできないんですよ。まだいまは、こういうものがあるんだぞっていうプレゼンテーションしている段階ですね。たとえばバーチャリティー1000とか、バトルテックとか。

**宮路**　バーチャルリアリティーって言うからおかしくなっちゃうんだよ。何がバーチャルリアリティーかわかってないんだから。

**モリニュー**　ゲームセンターでバーチャルなんとかっていうのをやりましたが、失望しました。ハードウェアがまだ、追いついてない。反応が遅くて感じが悪かったね。

**宮路**　僕も、アメリカのバーチャルリアリティーの研究をしている会社で、パワーグローブみたいに手につけるヤツをやったけど、なんかピンと来ない。スターツアーズみたいなものに乗ったほうが、ずっとバーチャルリアリティーのイメージに近いんですよね。

**ブラウン**　ユニバーサルスタジオの『バック・トゥー・ザ・フューチャー』はスゴかったですけどね。

**宮路**　ゲーム業界と、映画業界のバーチャルを目指している連中がくっついたら、いいものができるんじゃないですか。

**ブラウン**　人間がほしい技術が遅れていて、まだないんじゃないでしょうか。このくらいのことはできるんじゃないだろうか、というイメージのほうが先行しているっていう気がしますね。

**モリニュー**　ゴーグルとか、グローブっていうのは、けっきょくひとりだけのゲームの世界であって、体験を共有するという点で本当のリアリティーがないですね。むしろ本当のリアリティーから遠ざかっちゃう。人と体験を共有してそれを楽しむ、というのが本当のバーチャルリアリティーでしょう。

**宮路**　たとえば、『ファミスタ』でも、けっこう熱くなるでしょ。ふたりでプロの野球選手になった気持ちで対戦するっていう、そういう部分だけでも、バーチャル感が出ているんじゃないかな。ゴーグルつけてＣＧがリアルタイムで動くっていうのが、バーチャルリアリティーだって思うのは、絶対間違っていると思います。

**ブラウン**　『エアウォリアー』っていうネットワークゲームを、富士通に行ったときにやったんですが、私ひとり対50人というような空中戦なんです。あれがバーチャルリアリティーではないかと思います。

**モリニュー**　問題はやっぱり、ハードウェアなんです。家庭用のはそんなにパワフルじゃないんで、『ポピュラス』もふたりプレーにしたいんだけど、できない。将来コンピューターだけじゃなくて、家と家をつないで遊ぶようなゲームができれば、バーチャルリアリティー感が出るんじゃないかな。

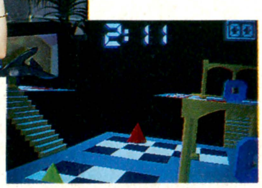
**遠藤**　ネットワークがいちばんバーチャルリアリティー感がありますね。でも、日本では、通信コストが問題なんですけどね。

**ブラウン**　ノースウェストでは、飛行機のなかで、客の座席の前にモニターがあって、ネットワークゲームをやっているんです。右と左の人を戦わせたりしているらしいんですが、負けて怒った人がウロチョロしたりすると飛行機が傾いて危ないんですよ(笑)。

**モリニュー**　パイロットとやらなければ大丈夫じゃないですか(笑)。

ゴーグルとグローブ






バーチャリティー1000

**何がバーチャルリアリティーか**　バーチャルリアリティーは、日本語には“仮想現実”と訳される。しかし、「何がバーチャルリアリティーなのか？」という問題となると、答えは十人十色。ゴーグル（ヘッドマウントディスプレー）を使うものをバーチャルリアリティーと呼ぼうという動きもあるが、この問題はなかなか解決しそうにない。

**ふたりプレー**　モリニュー氏の作るゲームは、どれも“人との対戦”を重視している。脳というCPUを持った存在＝人間が最高の対戦相手と考えているようだ。ちなみにイギリスでは、会社内での『ポピュラス』の対戦プレーが流行し、生産制が下がるのでは？　という新聞記事にもなった。

**家と家をつないで……**　モリニュー氏の作品を日本で発売しているのはイマジニア。イマジニアの親会社がミサワホームであることを考えると、この発言の裏で極秘プロジェクトが進行してたりして。

# Game Summit '92 in Tokyo

## 不満が原動力になり自分が遊ぶためのゲームを作る　遠藤

――最後にみなさんに伺いたいんですが、自分が熱中したゲームを３タイトルくらい、挙げてもらえますか？

**ブラウン**　『シムシティー』はダメですか？(笑)。

**モリニュー**　私は『シビライゼイション』と『ダンジョンマスター』、それと『スーパーマリオワールド』ですね。この３つのゲームはとても長い時間プレーしていました。

**ブラウン**　『ロードランナー』は本当に好きでした。コンストラクションがおもしろくて。『テトリス』も好きです。だれでも考えられそうなゲームで、10年まえに出てきてもおかしくないゲームだけれども、それをいま考えついたのは偉い。それに『レミングス』ですね。

**遠藤**　アーケードでは、アタリのベクタースキャンのゲーム。『バトルゾーン』とか『レッドバロン』とか『スターウォーズ』などの一連のゲームです。パソコンだと『ウィザードリィ』でしょうね。あれが人生を変えました(笑)。

**ブラウン**　私も同じです(笑)。『ウィザードリィ』を買うために、100マイルもドライブしました。

**遠藤**　自分でふだん遊ぶのは『ファミリーサーキット』です。

**ブラウン**　自分で作ったヤツは反則だよ(笑)。

**遠藤**　ザット・イズ・エクセレント。

**一同**　(爆笑)

**遠藤**　僕はゲームをつくるときには、自分の不満が原動力になって、自分が遊ぶためのものを作るんですよ。

**モリニュー**　それは私も同じです。

**宮路**　ビデオゲームというと、とにかく衝撃を受けたのは、インベーダーゲームです。それまでそういうものがなかったところに、ポコンと出てきた衝撃っていうのはすごかった。ある意味では、あれがきっかけでコンピューターっていうものを始めたしね。あれがなかったら、いまこういう仕事もしてなかったでしょうね。

**モリニュー**　私もあれで、大学の単位を落としそうになって、卒業できなくなるところでした(笑)。

**宮路**　RPGというジャンルでは、やっぱり『ウィザードリィ』ですね。『ウルティマ』と『ウィザードリィ』、このふたつはこのゲーム業界の古典、クラシックですね。RPGの基本型はこれでできちゃっている。けっきょく、その形っていうか、その表現のしかたからどのRPGも脱していない。『ウィザードリィ』と『ウルティマ』を原型として、それを超えていないんですよ。『スペースインベーダー』もそうです。３次元のゲームは別だけど。あと、アドベンチャーなら、『ミステリーハウス』ですね。いまやったらつまんないですよ、はっきり言って。でも当時はスゴイなあって思いましたよ。だから、原型を作った人たちの発想っていうものに今でも敬意を持ちます。ゲームの基本というのは、何なのかなって考えることが重要だと思います。

**遠藤**　いまこそゲームとはなにか、っていうところに立ち返らないと。

**モリニュー**　それには賛成ですね。実際にその３つのゲームから、数多くのゲームが生まれたわけですから。範囲が同じようなものしか出てない。ただ、より複雑にしていったのがいまのゲームですね。

――というところで、もう時間になってしまいました。お集まりいただいたみなさん、今日はどうもありがとうございました。



**あれが人生を変えました**　『ウィザードリィ』がひとつのきっかけになってゲームの世界に身を投じた人は多いはずだ。かりに『ウィザードリィ』というゲームがなかったら、堀井雄二氏や宮岡寛氏、木村初氏らがゲームデザイナーになっていたか疑問である。

**ゲームの基本**　その答えは簡単なようでとても難しい。人によって答えが違ううえに、そのすべてが正解だからだ。

**東京サミット宣言**
**「ものまねをせず、クソゲーを作らず、ゲームの原点にたち返り、おもしろいゲームだけを作ることをここに誓います」　参加者一同**

ASCII

# ベーしっ君で決まり!

ファミコン、パソコン、PCエンジンにメガドライブ……あらゆるハードウェアを超え、ゲームファンに大人気の4コママンガ『ベーしっ君』。新装1、2巻に最新第3巻、まとめてアスキーコミックスで新登場だ——っ!



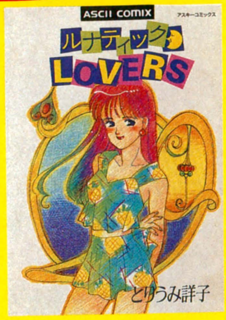
最新刊
好評発売中!

**ベーしっ君** ①〜③
荒井清和
各定価520円

アスキーコミックス
**好評発売中!**




**ゲーム戦士 アニマード**
永井豪とダイナミックプロ 定価780円




**ルナティック LOVERS**
とりうみ詳子 定価580円




**ネシア!! Nesia!!**
山本貴嗣 定価580円




**モンスターメーカー・サガ①**
九月姫 定価640円



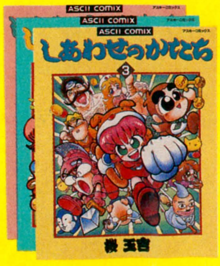

**ワンダービット①**
島本和彦 定価980円




**電子妖精アバタモ☆エクボ①**
こやま基夫 定価980円




**墜落日誌①**
寺島令子 定価780円




**しあわせのかたち①〜③**
桜玉吉 定価各980円

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**

※表示定価は税込みです。 ※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

# New SOFT 新着ゲーム通信







## SF スーパーファミコン らんま1/2～爆烈乱闘篇～

アクション | カートリッジ

メサイヤ 12月 発売予定 9600円 12メガ

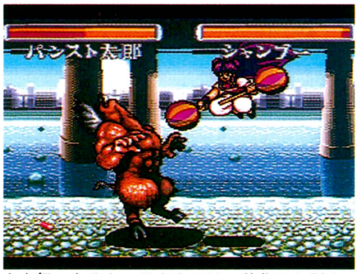
### 燃える、格闘ゲームだ!!

少年サンデー連載中のコミック『らんま1/2』が、再びスーパーファミコンでゲーム化されるぞ。

前作からパワーアップした点としてまず挙げられるのが、登場キャラクターが12人に増えたことだ。また、前作ではひとりプレーのときは、秘技を使わなければ、男か女の乱馬しか選ぶことができなかったが、今回は12人のキャラクターを自由に選ぶことができるようになったぞ。しかも、各キャラクターには、それぞれの目的があり、それがストーリーとして展開していくってわけ。

また、今回は団体戦モードというのが追加されているぞ。これは、プレーヤーが好きなキャラクターを何人か選んでチームを組み、そのチームで団体戦を行なうモードだ。このモードでは、複数のキャラクターを使用するので、ひとりのキャラクターの操作方法だけをマスターしていても勝てないぞ。

キャラクターのスケールもひとまわり大きくなって迫力が増し、ワザも増えているので、期待せよ。

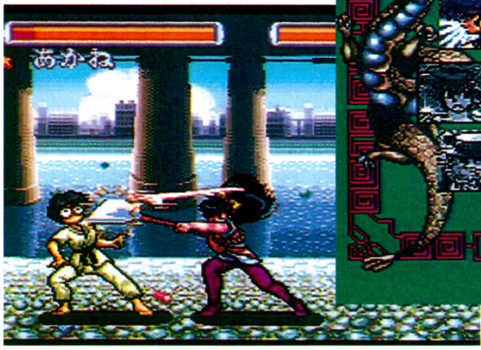


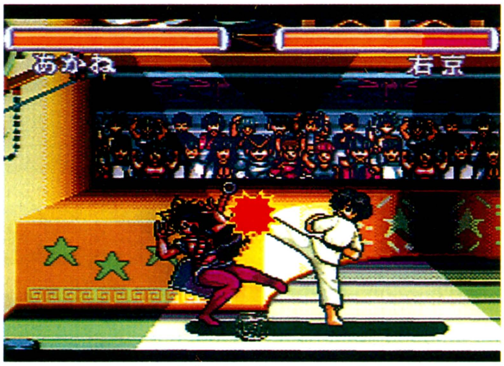

⬆人気のあるキャラクターは、前作から引き続き登場する。ゆえに、シャンプーは再登場。




⬅個性的な攻撃もあるのです。

### コミカルな味付けがグーなのですよっ!!




⬅キャラクターが増えたことで、ステージの背景のバリエーションも増えたぞ。いろんな場所で、さあ、ファイト、ファイト、ファイト!!

ゲロゲロッピー





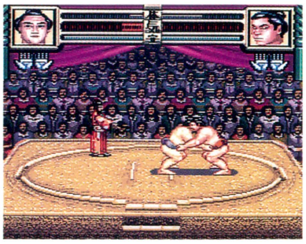

⬆出場キャラクターは、五寸釘、ムース、右京、キング、パンスト太郎……など12人にも増えたぞ。

## SF 大相撲魂（スピリット）

スーパーファミコン　スポーツ　バックアップカートリッジ

タカラ　12月発売予定　9800円　8メガ

合計20種類以上もの、豊富な技を仕掛けることができる大相撲ゲームなのだ。遊べるモードは3つあるぞ。規定数の試合を勝ち抜いていく勝ち抜き戦タイトル、横綱の地位をめざす本場所戦タイトル、友だちとの対戦が楽しみな対戦タイトルの3つが楽しめる。



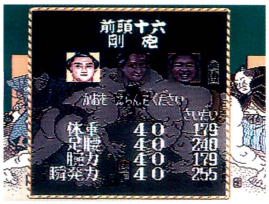
➡まわしを取って、ふんばれ。



➡漢字で名前が入力できるぞ。

### はっけよい、のこった!!





⬅選べる力士は3種類。小兵、標準、巨漢の3タイプ。



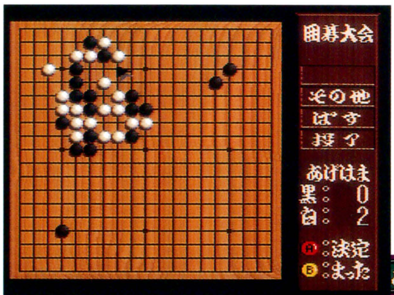
## SF 対局囲碁ゴライアス

スーパーファミコン　テーブル　バックアップカートリッジ

ビー・ピー・エス　発売日未定　価格未定　8メガ

日本棋院が、現在最強の棋力を持っていると推薦する、パソコン囲碁ソフトがスーパーファミコンに移植される。9路盤、13路盤、19路盤の3タイプから盤を選び、コンピューターと対局。もちろん人間どうしでも戦えるし、置き石によってハンデもつけられるぞ。

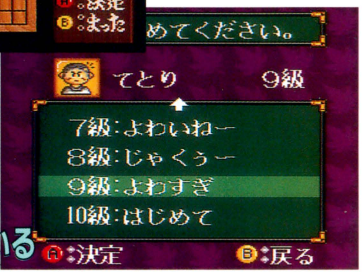
### シューティングじゃないよ



⬆これは、いちばん広い19路盤なのだ。むずかしいが、やりがいのある盤だよね。



⬆こいつが、ゴライアス翁なのだ。とにかく、とっても、つおいのです。




➡1級になれるまでがんばろうじゃないか。まっ、慣れない人は10級からね。ところで、てとりって……？

### 最強の棋力を持っている

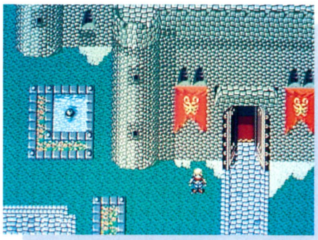


## PC SWORD MASTER（仮題）

PCエンジン　シミュレーションRPG　スーパーCD-ROM²

ライトスタッフ　発売日未定　価格未定

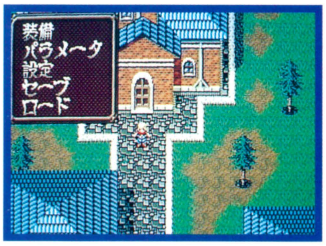
剣と魔法の力が支配する世界のRPG。このゲームの特徴は、戦闘にシミュレーションの要素があることだ。戦闘は敵、味方のターンを交互に処理して行なわれていくぞ。プレーヤーのキャラクターたちは、経験値を積んでいくとクラスチェンジもできちゃうのだ。

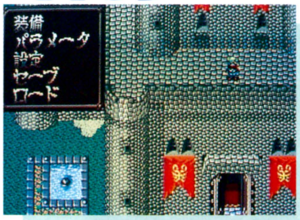


⬆描き込まれたビジュアルじゃのう。

### 剣と魔法の大活劇だ!!







⬅どんな冒険が待つ？

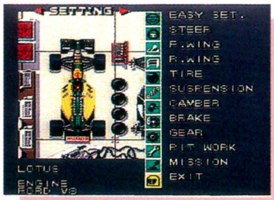


## PC F1サーカス'92

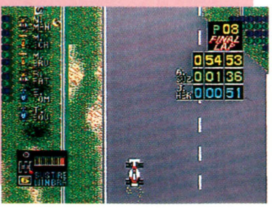
PCエンジン　レースゲーム　Huカード

日本物産　12月下旬発売予定　価格未定　6メガ

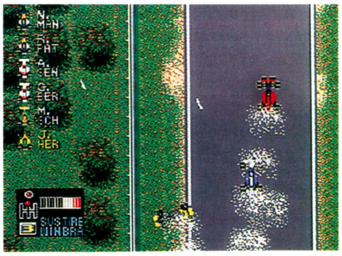
人気のF1レースゲームがまたまた登場だ。画面構成は前作同様、見下ろし型だぞ。スピード感ばつぐんのレースが、スリリングなのだ。前作に比べて、自車の故障や敵車のリタイアなどの演出が細かくなっているぞ。さあ、キミもポールポジションを狙え！



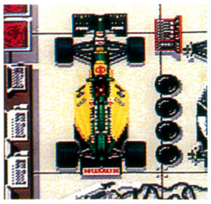
⬅走りやすいように、セッティングするのだ。



➡ライバルの名前が表示されるようになったぞ。



⬆爆走するレーシングマシン。吹き上がる排気ガス。まさに、これぞF1だっ！





### サーカスといえば空中ブランコか!?

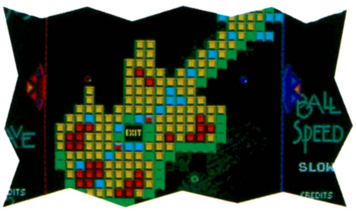
## PC PCエンジン オフ・ザ・ウォール

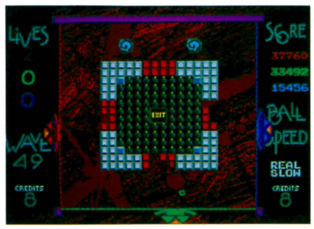
アクション　カートリッジ

テンゲン　発売日未定　価格未定　容量未定

出口にボールを導くのが目的の、一風変わったブロック崩しの登場だ。最大の特徴は、ボールにスピンがかかること。そのために、弾道が予想しにくく、緊迫感がいっそうアップするのだ。また、3人までの同時プレーが可能。友だちと遊ぶと最高に楽しいぞ。

**ボールにスピンがかかる!!**





⬆アイテムももちろん登場するぞ。



## MD メガドライブ Aランクサンダー

アドベンチャー　CD-ROM

RIOT　11月発売予定　7400円

テレビ番組風のビジュアルシーンが見もののアドベンチャーゲームなのだ。主人公が改造人間という、特撮ヒーロー的な物語だぞ。プレーヤーは、超人サンダーとなって、8つのシナリオの事件を解決するのだ。戦闘はカード選択式のバトルシステムを採用している。

**8つのシナリオが楽しめるのだ!!**





⬅⬆フィールドを移動して会話や調査などを行なう。情報の収集が肝心なのだ。



➡改造人間というか、改造ケモノな感じ。



⬅もと空手家の改造人間。強そうなのだ。



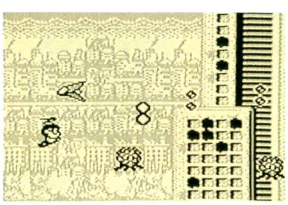
## GB ゲームボーイ ドラえもん2 ～アニマル惑星伝説～

アクション　カートリッジ

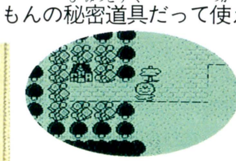
エポック社　12月発売予定　3900円[込]　1メガ

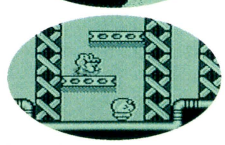
子供たちに大人気のドラえもんが主人公のアクションゲーム。舞台はアニマル惑星。隣星にいるニムゲという人間に環境を破壊されそうなアニマル惑星をキミがドラえもんを操作し救ってあげるのだ。アイテムウインドーを開くとドラえもんの秘密道具だって使えるよ。

**ドラえもん、だーい好き!!**



⬆のび太がタケコプターで空を飛ぶ姿も見られちゃうぞ。





⬅しずかちゃんやのび太などのおなじみのキャラクターも活躍。

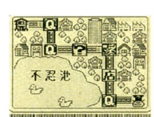


## GB ゲームボーイ 木づちだ クイズだ 源さんだ!

アクション　カートリッジ

アイレム　12月発売予定　3800円(予価)[込]　2メガ

人気のゲームキャラクター源さんが、クイズゲームでも活躍だ。悪の地上げ屋ミスターQに恋人をさらわれてしまった源さん。恋人を取り戻すために8つのステージでミスターQとクイズで勝負するのだ。各ステージでは、100問以上のクイズがキミを待っているぞ。

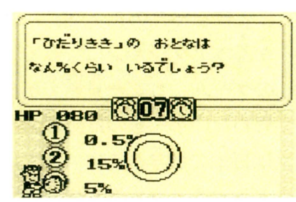


**クルクル頭を回転**











⬆各ステージのあいだには、ボーナスステージも楽しめるのだ。



## やよい♥秋恵の HYPER 新着情報

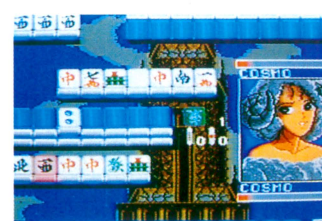








やよい　ほ～ら、いいでしょ。ふふふ。
秋恵　あー!!　角砂糖だ。いいなー。欲しいなー。ダラーッ(ヨダレを流す)。
やよい　き、汚い……。こんな奴には近寄らないのがいちばん!!　さ、仕事。まず、最初の情報です。『パチ夫くん』シリーズでおなじみのココナッツジャパンから、またまた『パチ夫くん 笑う宇宙』なんていう、おもしろいタイトルのゲームが発売される予定です。
秋恵　ダラ、ダラーッ!!　(ヨダレ)
やよい　(無視)12月中旬発売予定で、PCエンジンのCD-ROMなのよ。
秋恵　ダラ、ダラ、ダラーッ!!(ヨダレだらけ)ケケケケッ。ケケケケッ。
やよい　アー、汚い。まったく、あんたは。はいはい、しょうがない、あげるわよ。あんたは子供だから、ひとつ。
秋恵　……。ひ、ひどいよー、へんぱい。あたひ、もう22歳にな……。
やよい　はい、子供はひとつね……。え～、話はガラーッと変わりまして、セガさんから発売予定のメガドライブ版『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』の発売日が決まりました。11月24日発売の6800円(予価)の8メガだそうでーす。8メガで6800円なんて、安いわ。
秋恵　ダラ、ダラ、ダ～ラッ。へんぱい～、あたし、もう22歳にな……。
やよい　(無視)セガさんから、もうひとつ。『ファイナルファイト OF MEGA-CD(仮題)』の発売日も決まったのです。12月11日発売で価格はまだ未定。あ～、もう、うれしいなッ!!
秋恵　ひぇんぱい、22歳になるんです、あたし。ダラ、ダラ～ッ(真剣)。
やよい　(無視)あ、あと、パウさんがスーパーファミコンで『雀闘士銅鑼王』という麻雀ゲームを発売する予定でーす。パウさんの新規参入ソフトです。で、でも、あ、あんた、見かけによらず執念深いわね。な、なんか怒らせたらたいへんなことになるような気がしてきたから、角砂糖、あと1個あげる(冷や汗が出ている)。しかし、いつも思うんだけど、いつの間にかあたしだけが仕事してるのよね……(ため息)。
秋恵　ケケケ、あ～、おいしいな。



⬆『雀闘士銅鑼王』の写真。来年の2月発売予定だぞ。あの人気マンガ家の喜国雅彦がキャラクターデザインをしたのだ!!



# 特報2

## スーパーマリオ
# SUPER MARIO USA

『夢工場ドキドキパニック』が、マリオを主人公にして帰ってきたぞ！　野菜や敵を引っこ抜いて投げる、というなつかしのアクションがふたたび楽しめるのだ。

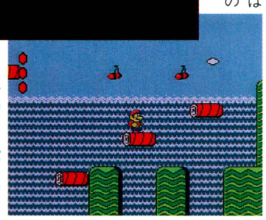
FC ファミコン　アクション　カートリッジ
任天堂　発売中　4900円[込]　2メガ

## アメリカ帰りの『スーパーマリオ』なのだ。

アメリカ版の『SUPER MARIO BROS.2』が、日本でも発売されることになったのだ。〝引っこ抜く〟が基本アクションになっているこのゲーム、どこか見覚えがあると思わない？　じつは、このゲームは日本で数年まえに『夢工場ドキドキパニック』として発売されたアクションゲームの改良版。マリオやピーチ姫を主人公にして開発し直したものなのだ。



⬅フィールドの構成は夢工場と同じ。空中の扉からスタートする。



➡ほかのスーパーマリオシリーズとは一味違う感じの画面なのだ。

### STORY

ある晩、マリオは不思議な夢をみた。長く続く上ぼり階段とその先の扉。その扉を開けると不思議な声がきこえた。「私たちはマムーに苦しめられています。どうか助けてください」と。夢からさめたマリオは、ルイージやピーチ姫たちとピクニックに出かけることになった。しかし、目的地の近くの洞窟には夢と同じ光景が広がっていたのだった。




⬅ストーリー紹介画面。メッセージはすべて英語で表示される。




➡いかにもアメリカ版らしい英語のストーリー。読めるかな？

## 引っこ抜く➡投げる の単純アクション

ほかのシリーズでは、〝踏んづける〟が基本アクションのマリオ。しかし、『USA』に限っては、〝引っこ抜く〟が基本アクションなのだ。

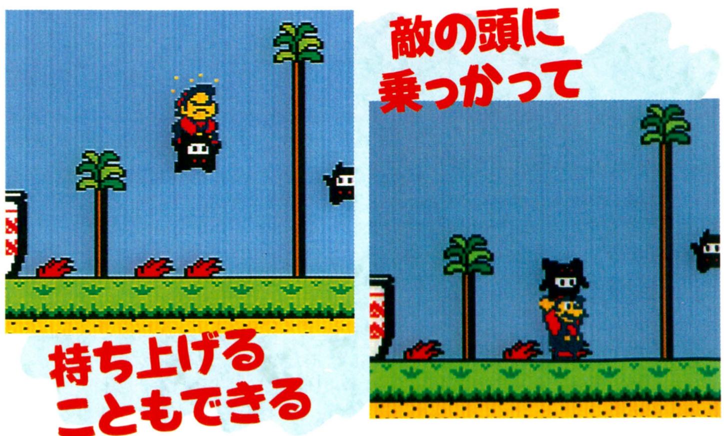





⬅あちこちに生えている草の上に立って引っこ抜いてみよう。




➡引っこ抜いたアイテムをほうり投げ、ぶつけて敵をやっつけよう。





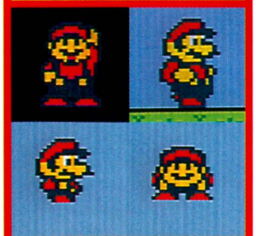
# 4人のキャラクターが登場

操作できる4人のキャラクターは、ジャンプ力や引っこ抜くスピードに違いがあるのだ。ワールドの特徴に合わせ、キャラを変えるのもいいかもしれないね。



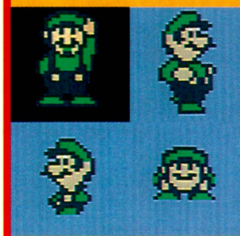

⬅ワールドごとにキャラを変えることも可能なのだ。

## マリオ



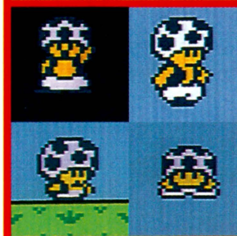
ジャンプ力、何か持ち上げているときの走る速さ、引っこ抜く速さがすべて平均的。使いやすいキャラだぞ。

## ルイージ



いちばん高くジャンプできる。しかし、ものを持ち上げているときの走る速さ、引っこ抜く速さは遅め。

## キノピオ



ジャンプ力は小さい。しかしパワーがあるので、ものを持ち上げて走る速さ、引っこ抜く速さは4人中最高。

## ピーチ姫



ものを持ち上げて走る速さ、引っこ抜く速さは最低。しかし、ジャンプした後、少しのあいだ空中歩行が可能。

# 引っこ抜いて、投げて、先へ進むのだ

大ボスのマムーのところへたどり着くにはさまざまなアイテムを使いこなさなければならない。ときには、爆弾を使って壁を破壊したり、ブロックを使って高いところへ上ぼったりもしなければならないのだ。一見複雑なテクニックが必要、と思いがちだけど、じつはとっても単純明快。持ち上げて置く、または投げる、という基本アクションの繰り返しなのだ。ゲームがうまくない人も安心だね。

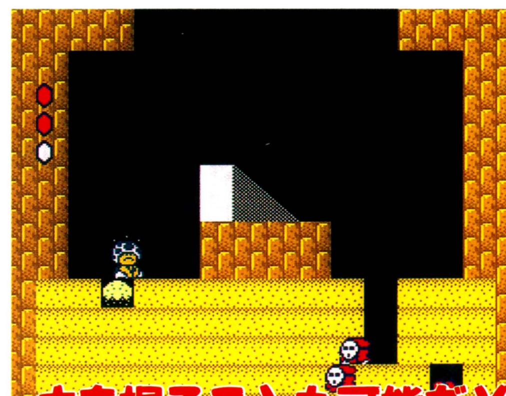
## 空飛ぶジュウタンに乗る



⬆空飛ぶじゅうたんに乗っている敵を持ち上げよう。すると、じゅうたんを奪って空を飛ぶことができるぞ。

## 土を掘ることも可能だぞ

⬇砂漠のワールドでは、引っこ抜くのと同じ要領でやわらかい土を掘っていくことができる。地下に向かってどんどん掘り進もう。

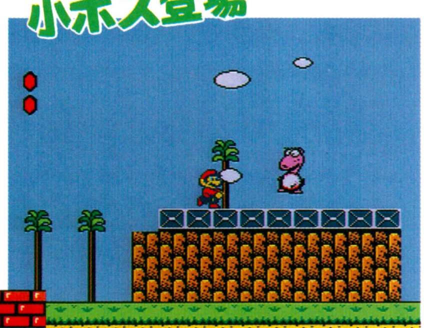


## 鍵で扉を開けるのだ



⬅鍵を持ってこなければ、鍵のかかった扉を開けることはできない。

## 小ボス登場



⬅たまごをぶつけて攻撃してくる小ボスのキャサリン。たまごを持ちあげぶつけ返せ。

## ボスと対決だ

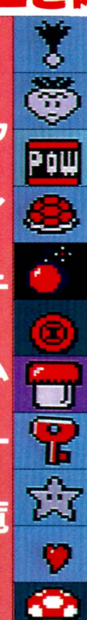


⬅ワールド1のボス、ドン・チュルゲ。爆弾で攻撃してくる。

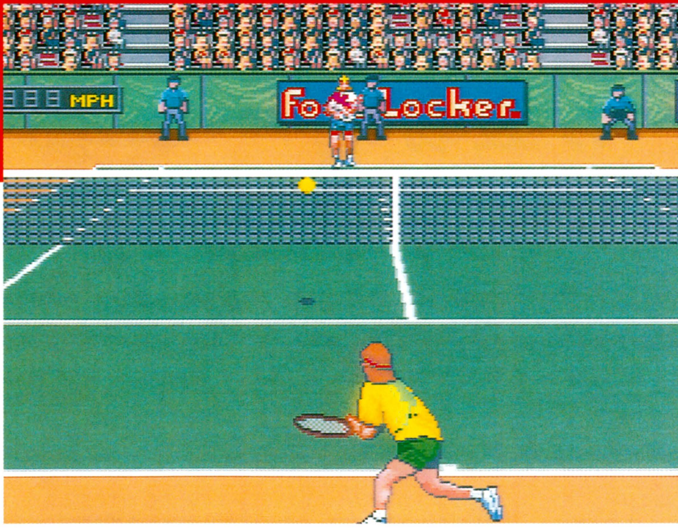



➡ひとつのエリアをクリアーするごとにボーナスチャンスが！

## アイテム一覧




- **はずれ野菜**：成長しきっていない野菜。敵にぶつけるためぐらいにしか役に立たない。
- **野菜**：成長しきった野菜。たくさん引っこ抜くとあるアイテムが出ることがある。
- **POW**：地面に落とすと地震が起こり、画面上の敵すべてをやっつけることができる。
- **こうら**：ほうり投げるとすべりながら敵にぶつかって、やっつけることができる。
- **バクダン**：取ったあと、数秒たつと点滅して爆発する。攻撃用のほか壁を壊すときに使う。
- **コイン**：エリアクリアー後、集めた枚数だけスロットマシーンにチャレンジできる。
- **きのこブロック**：ほうり投げて敵を攻撃できる。ステップ台として利用することもある。
- **カギ**：鍵がかかっているドアを開けるのに必要。持っていると強い敵が追跡してくるぞ。
- **星**：フィールド上にあるチェリーを数個集めると出現。これを取ると一定時間無敵になる。
- **小さいハート**：敵をたくさんやっつけると出現。取ると、ライフゲージが1目盛分回復。
- **きのこ**：ライフゲージが1目盛増え、さらにフル回復する。裏画面の特定の場所に出現。



# 緊急速報2

# Amazing Tennis アメージングテニス

なんと、3D画面の超リアルなテニスゲームが発売されるのだ。実際のテニスプレーヤーの視点で繰り広げられる迫力ある試合展開に、キミはついてこられるかな!?

| SF スーパーファミコン | スポーツ | カートリッジ |
|---|---|---|
| | パック・イン・ビデオ　12月11日発売　8800円 | 8メガ |

## ん〜、なんとも迫力ある試合です!!

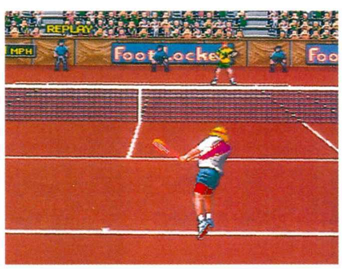
いままでのテニスゲームというと、斜め見下ろしや、横からの視点というものが多かったよね。しかし、この『アメージングテニス』は、プレーヤーの視点でプレーできる3D画面。コート狭しと走り回るキャラクター、そして観客の大声援など、いままで味わえなかったリアリティー溢れる試合が楽しめるのだ。いつのまにか、自分が実際にコートに立って試合している気分になってしまうぞ。

気になるモードだが、対戦とトーナメントのふたつが用意されている。対戦はコンピューターや友だちと楽しむモード。対コンピューター戦では、15人のなかから、好きなキャラクターを対戦相手に選んでプレーできるぞ。トーナメントは15人の個性的なキャラクターたちを相手に、勝ち抜いていくモードだ。優勝を目指し特訓だ!!



⬅コートの種類や利き腕なども選べちゃうぞ。





⬆これが、3Dの超リアルなテニスゲームの画面。

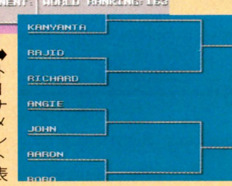
⬅球のスピードにはキミもきっと驚かされるぞ。

### トーナメントに優勝すると!?

このゲームでは3種類のトーナメントが楽しめるぞ。ハード、グラス、クレイの3種類のコートそれぞれで優勝を競いあうのだ。3つのトーナメントに優勝すると、このゲームの世界ランキング1位の座がキミに手渡されるってわけ。コートによって特徴が違うので、すべてのトーナメントに優勝するのは、なかなか難しいぞ。3つのトーナメントを制覇し、トップの座を手に入れよう!!

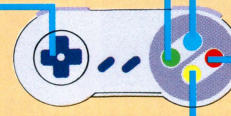


⬅こんな感じで、敵キャラの特徴も調べられる。



➡トーナメント表にキミの名前を入力して試合開始!!

### 操作方法を教えちゃおう!!



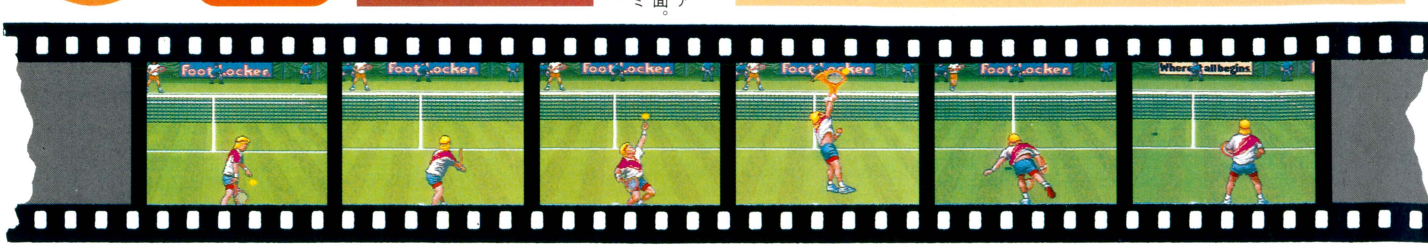
■Yボタン
ボレーに似た技のドロップショットを打つときに使う。球をネット際にそっと落とす技だ。

■✚ボタン
キャラクターの移動とサーブの方向の決定。そして、ショットのコントロールもできるぞ。

■Bボタン
サーブのトス、フラットサーブ、ストロークショット、スマッシュなどを打つときに使う。

■Xボタン
ロブを上げたいときに使う。上手にこのボタンを使いこなすと、敵をハメることもできる。

■Aボタン
Bボタンと似ていて、サーブのトス、スライスサーブ、スライスショットを打つときに使う。



# 多彩な動きに驚かされるばかり!!

3D画面の迫力あるテニスゲーム、といってもすぐにその臨場感は伝わってこないはず。そこで、キャラクターたちのアクションシーンをたっぷり見てもらおう。

写真を見てもわかるように、キャラクターたちは、テレビ中継を見ているような奥行きのある画面で右へ左へ走り回ってくれるのだ。

登場するキャラクターたちの動きは、すべて本物のテニスプレーヤーのフォームをもとに表現されているぞ。だから、選手の動きがリアルで迫力があるのだ。キミたちが試合をするたびに、鮮やかなフォームを披露してくれるぞ。

テレビ中継のようだ!!

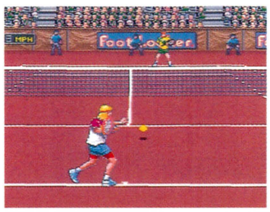


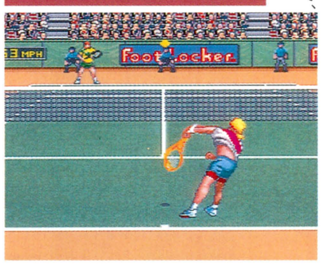
⬆キャラクターたちはジャンプをしながらサーブを打つ。本物のテニスプレーヤーのフォームをもとに開発されたっていうのも、このサーブを見れば納得!!


⬅こんなきれいなフォームができるなんて……。うらやましいなあ。

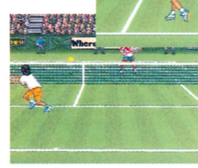

➡相手がどんな攻撃をしかけてくるか、緊張の一瞬なのだ。

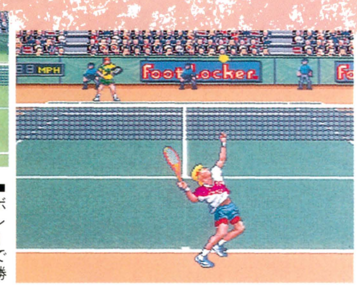

⬅観客の応援も、なかなか賑やかで、まるで本物のようですごい迫力だ。


⬅球のスピードが速いので、気を抜く暇がないぞ。


⬆オプション画面で、左利きの選手を選ぶことだってできちゃうぞ。


➡バックハンドも、かっこよくて、決まってるッス。

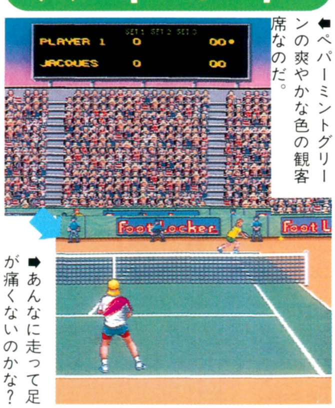

⬅ボレーで勝負ってのも、白熱ものでハラハラする。


⬅サーブのとき、Aボタンをずっと押していると必ず入るのだ。

# 観客席も模様替えしちゃうのだっ!!

試合を有利に進めていくには、各コートの特徴を知っておくことも大切。ここでは、このゲームに登場する3種類のコートについて簡単に説明しよう。アスファルトでできているハードコートは、球速が速く、球が高くバウンドするぞ。反対に、芝生で作られているグラスコートは、球のバウンドが低く、球足が速くなりやすい。土のクレイコートは、地面が柔らかいために、球が地面に食い込み、バウンド後の変化も大きいぞ。

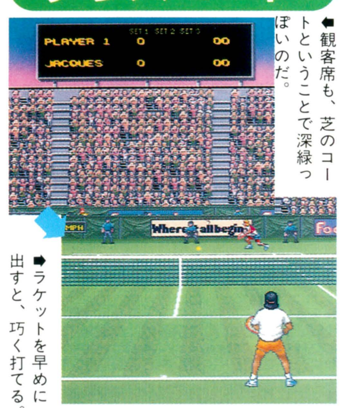
## ハードコート



⬅ペパーミントグリーンの爽やかな色の観客席なのだ。

➡あんなに走って足が痛くないのかな?

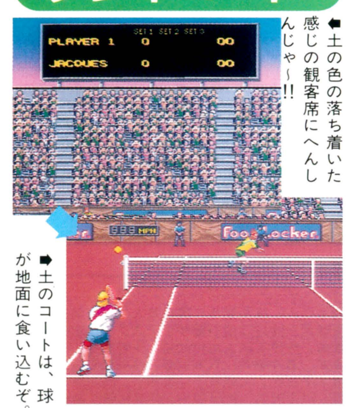
## グラスコート



⬅観客席も、芝のコートということで深緑っぽいのだ。

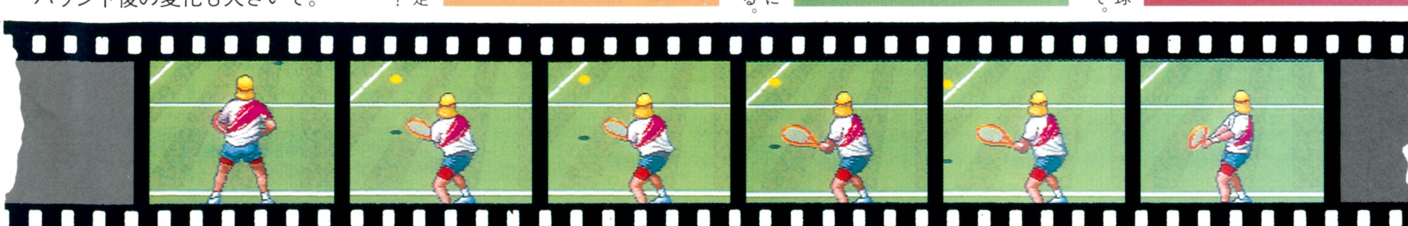
➡ラケットを早めに出すと、巧く打てる。

## クレイコート



⬅土の色の落ち着いた感じの観客席にへんしんじゃ〜!!

➡土のコートは、球が地面に食い込むぞ。



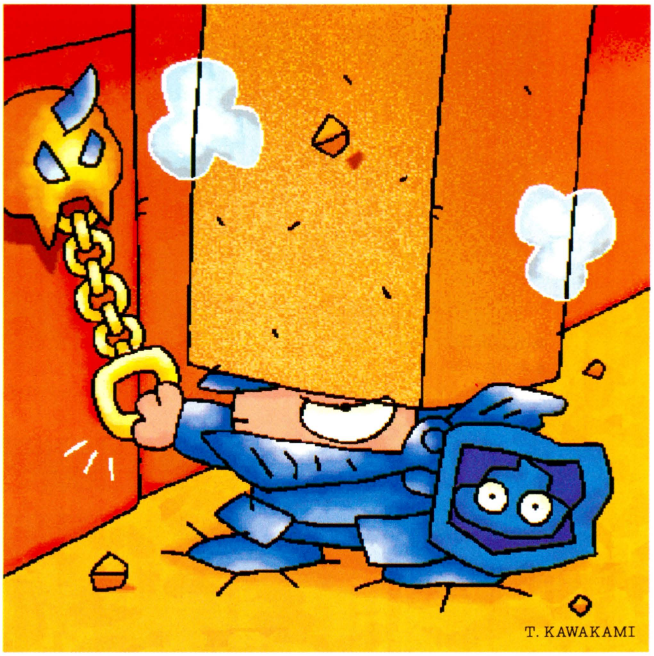
## 開発状況

開発は順調に進んでいて、90パーセント完成しています。楽しみに、お待ち下さい。

パック・イン・ビデオ　石川

WEEKLY ファミコン通信 1992 10·9

# EDITORIAL INFORMATION




## 次号特集は

## 『FF V』と『半熟英雄』

話題沸騰の2大超大作の新情報をドバッと放出。もう、ファミ通を買わずにいられないぞえ!!

次号は**10/9**発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里　■サブデスク：鈴木弘明、中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、小林和弘、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、川辺宏二、村田順一、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、長谷川勝之、宮野知英　■進行：樹村頼子、高橋敦子、東谷保幸、栗原和子　■編集協力：美村孝之、河上英人、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、中村真也、佐々木秋恵、中川健太郎、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、宮岡寛、菊地薫、加藤博一、香山リカ、スチャダラパー、島崎遙、キャラメルママ、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、STUDIO MARMALADE、㈲山猫、ヘッドルーム、編集スタジオ岩井　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PAL STUDIO、バナナグローブスタジオ、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、藤原雅樹、辻秀和、佐和健治、古川誠之、高島宏之、吉田大介、野島弘司、長島弘美、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士　■広告営業：米澤祐子、原重美、佐藤玲　■雑誌営業：吉田和彦　■出版業務：別所聖一、中尾敬子　■大仁堂駐在：小島文隆　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○」係

## CALENDAR 9.25-10.9

| 日 | 曜日 | 内容 |
|---|---|---|
| 25 | FRI | 週刊ファミコン通信 10月9日号発売<br>●ミッキーマウスⅢ 夢ふうせん<br>●GOAL!!<br>●ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦<br>●ソニックブラストマン<br>●銀河英雄伝説<br>●大戦略エキスパート<br>●コズミックファンタジー3 冒険少年レイ<br>●炎の闘球児 ドッジ弾平<br>●LOOM<br>●ウィザードリィV<br>●ライズ・オブ・ザ・ドラゴン A Blade Hunter Mystery<br>●ワンダードッグ<br>●メルヘン倶楽部<br>●コナミックバスケット<br>●シャダムクルセイダー 遥かなる王国 |
| 26 | SAT | ●キングサーモン |
| 27 | SUN | ●ドラゴンクエストV 天空の花嫁 |
| 28 | MON | |
| 29 | TUE | ●キャプテンセイバー<br>●スカイミッション<br>●シェイプシフター 魔界英雄伝 |
| 30 | WED | ●三國志・ゲームボーイ版 |
| 10. 1 | THU | ●YAWARA! |
| 2 | FRI | 週刊ファミコン通信 10月16日号発売<br>LOGIN 20号発売<br>●激写ボーイ<br>●スターモビール<br>●らんま1/2 ～打倒、元祖無差別格闘流！～ |
| 3 | SAT | |
| 4 | SUN | |
| 5 | MON | |
| 6 | TUE | |
| 7 | WED | |
| 8 | THU | |
| 9 | FRI | 週刊ファミコン通信 10月23日号発売<br>●シャッフルファイト<br>●ロードモナーク<br>●スライムワールド<br>●ザ・プロ野球SUPER |

●ファミコン ●スーパーファミコン ●PCエンジン ●メガドライブ ●ゲームボーイ ●ゲームギア ●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時の間に☎03·3796·1916まで。



メサイヤ
MASIYA
ASSAULT SUITS
SFリアルアクション
VALKEN
重装機兵ヴァルケン
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
この戦いに正義はない…。
目標を発見した。岩の中に埋まっている
2050年代、枯渇しつつある石油などの化石燃料を巡って、世界には不穏な空気が立ちこめていた。
2100年。ついに月面での鉱石採掘利権と戦略ビーム砲建造に絡んだ紛争が拡大。その規模は地球をも巻き込んでいった。主人公は1兵士として重装機兵(アサルトスーツ)AS117に乗り込み、戦火の中へ身を投じる。
■臨場感あふれる多彩なステージ
■4種類の武器を標準装備
■武器は3段階にパワーアップ
11月下旬発売予定、¥8,800(税別)
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
©1992 NCS Corp.
キャラクターデザインにうるし原智志氏を起用
とってもナイスな体当たり運載野郎達
P 営業戦隊
えい ぎょう せん たい
マルピーファイブ 5
MULTI PURPOSE FIGHTINGFORCES
セールストーキング/ACT. 10
先日メサイヤで、ナイ!と噂されていた貴重品「妖子等身大ポスター」を入手。しかし「等身大」と言ってもあれは、矢追純一に言わせれば「宇宙人サイズ」。でもカワイイから許すぞ。冬にまたデジタルコミックで出るし。ハガキでメサイヤの「妖子がニヤリ」係まで。締切りは10/9、発表は賞品発送をもってかえるぜ。次回、清水の舞台からバンジージャンプを決める程の覚悟でNHK受信料を払ったミドピーからメサイヤスーファミ特集予定。メサイヤTさん告知。
TVゲームの開発スタッフ募集。グラフィック、サウンド、アニメーション(原動画・演出)の経験者を熱望。☎03-3486-6314(沼田)まで!だそうだ。
突発的告知
PCエンジンSCD-ROM用シューティング
「超兄貴」は変である。以上。
◀PCエンジンCD-ROM「らんま½ 打倒、元祖無差別格闘流!」
担当プログラマーはおもしろい人だぞ! 10月2日発売予定
©高橋留美子/小学館・キティ・フジテレビ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社 〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314・15(代表)
お問い合わせは ソフトウェア プロダクト部 (直通)03-3486-6588 (受付時間)9時～18時

第7回 好調連載

# METAL MAX 2

## 設計は「改造ハマリまくり」に追い撃ちかける必殺技！

改造にハマってるうちに、う〜む、ココんとこ、こうなってるといい戦車になるのに、と思ってたキミに朗報だ。イチから戦車を作れるようになったぞ。シャシーから武器までお望みどうりの仕様で組み立てられる! T-72も真青のスーパータンクが、出現・・・するかどうかは、キミの設計能力しだいっ。世の中にぜったいないような戦車をキミの手で作り上げてくれ。

**1992年 年末発売予定!**

**設計のやり方はどうなってるの？**
〔大分県・田中正彦・高1〕

**まずシャシーのデザインを選ぼう。**次にそのシャシーの守備力、装備する武器のタイプ、弾倉などを好きなように決めてくれ。これで戦車の特性が決まる。ただし**ムチャな設定にすると○○が○○して造りにくくなるぞ。**机上の図面だけで終わるかどうかはキミの設計センスと根性しだい！？無事にスーパータンクができたら、**友達と見せあって、較べっこ**するのもケッコー楽しいぜ。

**設計は難しいのかしら。**
〔京都府・井上いずみ・大2〕

そんなこたぁない。設計はとってもカンタンだ。うれしいことにある人物の手助けもあるしね。その人物は**戦車の設計に詳しい天才博士**なのだが、ソートー気ムズカしい。アッ**それから戦車の材料も要る。**店には売ってないからガンバッテ捜し出そう。エッ難しそうだって？金がなくてもお望みの戦車が手に入るのだ。**モンスターハンターの意地をかけて絶対に造ろうぜ。**

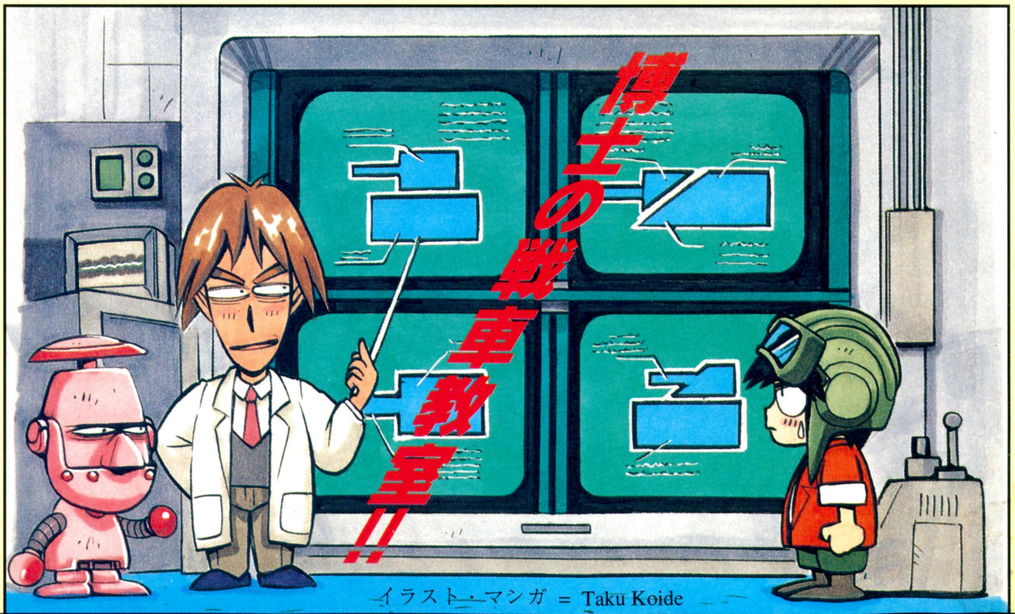



◀おだいじん

**お金がありあまる時は「おだいじん」コマンドで店の客み〜んなに酒をおごろう。リッチな気分になれて、とっても愉快ユカイ。**

**設計は戦車だけなの？**
〔北海道・南部昭義・中2〕

ムッ、戦車だけかはないだろ！戦車が造れれば上等だ！といっても**最近のプレーヤーはゼータクモン揃い。**制作チームはもうひとついじりまわせるものを用意した。**なんと人間まわりの設計**だ。その効果は期待して待て！




イラスト・マシガ = Taku Koide

## 改造の一歩先をいく 最先端技術のオリジナル設計。パッド持つ手は油まみれ、になるのか!?

# これはズゴイ! 戦車マルごと自分で作れるゾ。

## キミの設計能力が今後の戦歴を変える!

SUPER FAMICOM LICENSED BY NINTENDO

第8回は「お買い物は楽し、お店やサン」特集だ!!

### サブゲーム特集




◀戦車でバンバン!

あえてオールドファッションの的当てゲームだ。こんなとこにも制作者のこだわりがある。




◀ゲコゲコ大作戦

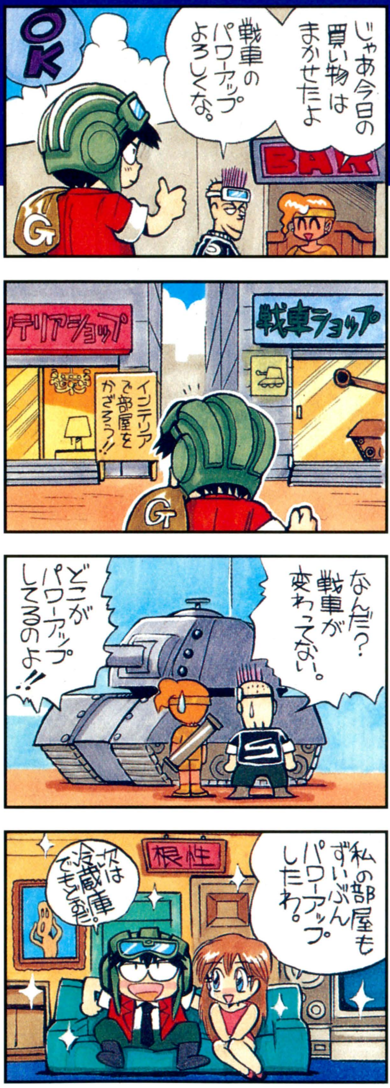
元祖!フロッグレースが再登場。コレが本家本元。カエルの気まぐれな跳び方に一喜一憂してくれ。




◀ホテル

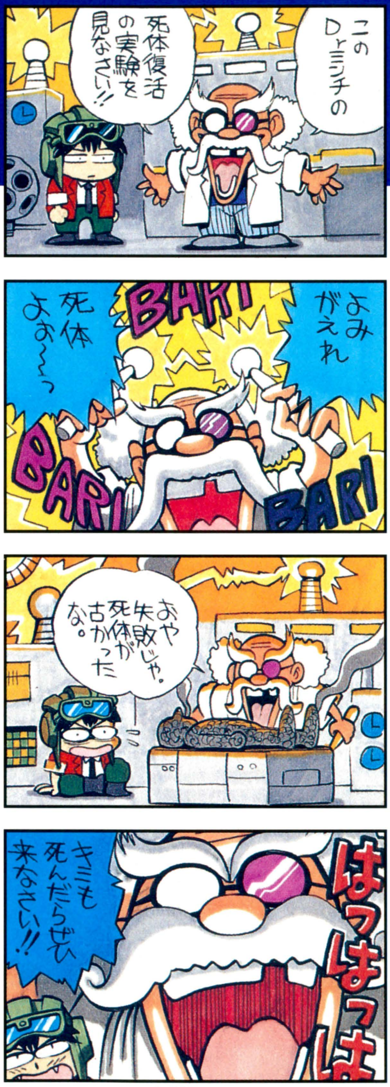
ホテルには松・竹・梅の等級がある。安部屋に泊まると、なぜか(?)かゆかったりする。

### インテリアショップ




言っておくが、インテリアはな～んの役にも立たない。買うと部屋の家具が増えるだけ。でもいいじゃないか、ムダ使いしてこそ、最強のハンターは最高のお金持ちになる。

### Dr.ミンチに再会!




METAL MAXに教会などありはしない!神だのみできる神様もいない!復活はこのアヤシイ科学者にお願いしよう。たまにしか失敗しないから安心して、死んでくれ。

### スタッフ紹介

**ゲームデザイナー**
宮岡 寛:あのミヤ王。ゲーム業界マンガ「あそびじゃないの」原作者としても活躍中!

**プロデューサー**
桝田 省治:「天外Ⅱ」の監督だ。

**キャラクターデザイン:** 山本 貴嗣

**音楽:** 門倉 聡

### パワー全開! 宮岡先生に励ましのお便りを出そう。

「メタルマックス2」への激励や希望、質問などなんでも受け付け中。当コーナーで紹介します。データイースト(株)内「メタルマックス2」制作委員会あてと明記の上、下記の住所まで。

編集=「メタルマックス2」制作委員会
発行元=データイースト株式会社〔第7号〕
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10
平成4年9月30日発行

※画面は開発中

ファミコン通信 no.199
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信10月9日号(毎週1回金曜日発行)
第7巻　第41号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　塩崎剛三
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)



PRINTED IN JAPAN　大日本印刷　©ASCII 1992
T1026252100298　雑誌26252—10/9

週刊ファミコン通信 10・9
ドラクエVの発売を記念するRPG大特集号なのだ!
ASCII